COMMODORE

AMIGA

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ HAZİRAN 1992 15.000 TL.

- Bir MIDI Stüdyosu'nun Anatomisi
- Teknik Sohbet
- AMIGA İle Reklam Filmi
- Turbo Imploder

- Agony
- Abandoned Places
- Willy Beamish

COMMODORE AMIGA OKUYUN, KAZANIN!

6

Mücadele başlıyor!
Kazanmalısın...
PONY
Authentic American

Merhaba,

Merhaba,

İşte yarı yılımızı doldurduk bile. Altı ayın nasıl geçtiğini pek de anlamadık doğrusu. Ocak ayından beri sürekli mektup isteyip durduk sizden. Sağolun, sonunda mektuplarınız kutulardan taşıyor. Bu arada telefon ile arayanlara da teşekkürler. İlgi ve desteğinize her zaman ihtiyacımız var.

Telefon konuşmalarından biri de son zamanlarda benim KOPYAYA HAYIR! yazılarım üzerine idi. Tabii ki çoğunuz buna katılıyorsunuz, fakat bu konuda ne yapacağınızı bilemiyorsunuz. Daha doğrusu aldığım telefonlardan ve mektuplardan bu sonuca vardım. Bu telefon da "Orijinalzede' bir bilgisayar severden idi. Benim yazılarımı okuduğunu, bana hararetle katıldığını ve bir x oyun firmasından paketinde orijinal oyun satın aldığını söyledi.

Buraya kadar her şey çok doğal ve bu oldukça güzel bir davranış. Bir oyunun kopyasına vereceğiniz binlerce liranın gideceği yerin farkında olarak, doğru olanı yapmaya karar verip aynı oyunun yetkili firmasından satın almak gerçekten de değer verilecek bir davranış. İyi de problem ne?

Problem, programın arızalı olması.

Şimdiden birçok ses duyar gibiyim.

— Orijinaller de bozuk oluyormuş!

— Eee, ne farkı va o zaman? Hiç olmazsa daha az öderim kopyaya.

vs.vs.

Gerisini siz tahmin edin. Çoğunuz hemen kopya oyun savunmalarını hazırladı bile.

Tabii ki bilinçli bir tüketicinin böyle bir durumda yapabileceği ilk şey firmanın yetkili satıcısına başvurarak malının yenilenmesini, mümkün değil ise değiştirilmesini istemek olacaktır. Yetkili satıcıdan bir cevap alamadınız. O zaman, direkt üretici ya da temsilci firmaya başvurmalı. Hâlâ bir sonuç alınamıyorsa o zaman (en azından) diğer tüketiciler çeşitli yollarla buna karşı uyarılmalı.

Tabii ki arkadaşımızın programının arızalı çıkmasına üzüldüm, fakat bu gibi olaylar olağan şeylerdir. Tüm programlar test edilse bile bu tür şeyler ortaya çıkabilir. Çünkü her şey paketlendikten sonra disketlerin manyetik ortamlardan ve birçok şeyden korunması gerekir. Bunu sağlamak ise oldukça zor.

Bu gibi durumların önüne geçebilmek için satın almadan önce, herhangi bir garantinin olup olmadığının bilinmesi, paranızın garantiye alınması için önemlidir. Tabii ki kopya oyun alımında bu ve benzeri garantiler söz konusu bile olamaz.

Birçok yazılım firmanın ürünlerinin kopyaya karşı korunduğunu göz önünde bulundurursak, tamamının da korunabileceğini savunabiliriz. Bu tabii ki tamamen karşılıklı ilgi, destek ve hoşgörü ile gerçekleşebilir.

Genel olarak tüm yazılım firmalarının ve tüketicilerin bu konuya daha dikkatli eğilmesini diliyorum.

Görüyorum ki, gündemin çoğunluğunu "Orijinal, kopyaya karşı" oluşturuyor. Burada mektuplarınıza cevap vermeyeceğimden dolayı, bu ve her konudaki mektuplarınızı DÖRT KÖŞE'nin ilgili bölümüne bekliyorum.

Gelecek ay yine birlikte olmak üzere...

YAYIN YÖNETMENİ
Turhan Tandoğmuş

YAYIN KOORDİNATÖRÜ
Celal Hallaç

YAYIN KURULU
Fatih Arıman / Faruk Baran
Emre Senan / Sinan Vural

TEKNİK YÖNETMEN ve KAPAK
Bora Çetinkaya

UYGULAMA
Sedat Ulugerçek

HALKLA İLİŞKİLER
Karin Karaoğlan

REKLAM SORUMLUSU
Billur Köntöz

TELETEKNİK A.Ş. ADINA
SAHİBİ VE SORUMLU YAZIİŞLERİ
MÜDÜRÜ
Osman Babaoğlu

TELETEKNİK A.Ş.
Merkez: Rıhtım Cad. Nesli Han No: 207/2
Karaköy 80030 İstanbul Tel: 252 50 33 (6 Hat)

Commodore *AMIGA* Dergisi
Sakız Sok. Berkel Apt 6/4
Kadıköy-İstanbul Tel: 346 86 48

Bu Derginin Yayın Hazırlığı YAZI LTD. Şti.
Tarafından Yapılmıştır.

KKTC'de Fiyatı: 19.000 TL

FOTOĞRAFLAR
Mehmet Özcan
KATKIDA BULUNANLAR
Fethi Serim

TEKNİK ÜRETİM VE TANITIM
PERKA A.Ş.
Maçka Cad. Ralli Apt. 59/3 Teşvikiye 80200
İstanbul Tel: 231 15 49 - 50 / 231 66 10

REKLAM REZERVASYON
252 50 33 (6 Hat)
RENK AYIRIMI
Eser Reprodüksiyon
BASKI
Özdemir Ofset A.Ş.
DAĞITIM
GAMEDA

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB

PROFESYONELLEŞMENİZ İÇİN SON ÇAĞRI

30 HAZİRAN'a kadar ÜYE OLUN, KAZANIN

TÜM ALIŞVERİŞLERİNİZDE ŞUBELERİMİZDEN HEDİYE YAĞMURU KUPONUNUZU İSTEMEYİ UNUTMAYIN

HEDİYE KUPONLARINIZ İLE ALABİLECEKLERİNİZİ ŞUBELERİMİZDEN ÖĞRENEBİLİRSİNİZ.

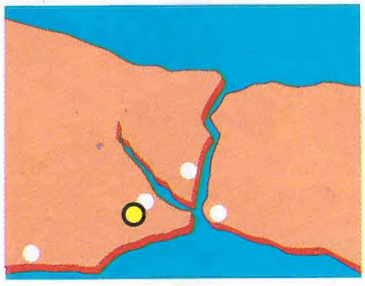
30 HAZİRAN 1992'ye kadar

SADECE ÜYELERE ÇOK ÖZEL

STAR PRINTER KAMPANYASI

3 veya 5 AY TAKSİTLE VE HEMEN TESLİM

2-7 Haziran HOME COMPUTER SHOW'92 İSTANBUL REKLAM SİTESİ ÇAĞALOĞLU



BİZE KATILIN

PROFESYONEL DONANIMLARA SİZ DE DAHA UCUZA SAHİP OLUN !

ICD

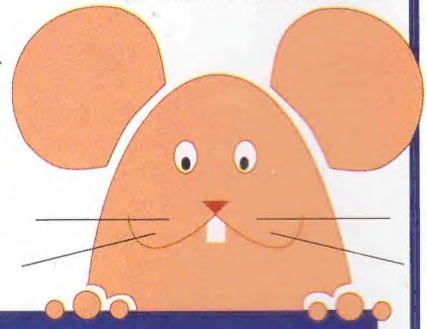
BU AY AdSpeed Hızlandırıcı Kart KAMPANYASI BAŞLADI. ÖZEL İNDİRİMLİ FİYATI ÖĞRENİN. AYRICA AdRAM, AdIDE, Flicker Free ve NOVİA, PRIMA

ALFA DATA

OPTİK MOUSE, OPTOMEKANİK MOUSE, INFRARED MOUSE, TRACKBALL VE RAM KARTLAR , CPU BOARD İLE 1 MB CHİP MEMORY + FAST MEMORY SORUNUNUZA TAM ÇÖZÜM

GVP

BEKLEMEYİ BIRAKIN VE AMIGANIZA GÜÇ KATIN 52,105,240 MB HARDDİSKLER VE 286 AT EMÜLATÖR



APUC MERKEZ

İSTANBUL TOPKAPI'DAN AKSARAY'A KADAR SEMTLER İLE BURSA ŞUBESİ AÇILANA KADAR BURSA, Ç.KALE, BALIKESİR, KÜTAHYA, BİLECİK İLLERİ

GOLD BOX BİL. HİZ. 534 87 20 - 534 87 77

MİLLET CAD. KARAGÜL İŞ MERKEZİ 84 K: 5/248 FINDIKZADE / İSTANBUL

İŞTE APUC ŞUBELERİ

HANGİSİ SİZE DAHA YAKIN

APUC BAKIRKÖY

İSTANBUL SURDIŞI, BAKIRKÖY, B.EVLER, FSORYA, ATAKÖY, AVCILAR SEMTLER İLE TEKİRDAĞ, KIRKLARELİ, EDİRNE

PEYK COMPUTER 554 23 26

ZEYTİNLİK MAH. ODABAŞI SK. NO:45/1 (SAHİL YOLU) BAKIRKÖY / İST.

APUC BEŞİKTAŞ

İSTANBUL ŞİŞLİ, BEŞİKTAŞ, ETİLER, LEVENT, BEYOĞLU VE BOĞAZ

ABDURRAHMAN PALA

227 05 86 - 87

ŞEHİT ASIM CD. KISMET İŞHANI NO:51 D: 6 BEŞİKTAŞ / İSTANBUL

APUC FATİH

İSTANBUL FATİH, AKSARAY, EMİNÖNÜ, BEYAZIT, RAMİ, G.O.PAŞA, EYÜP, KÜÇÜKKÖY, BAYRAMPAŞA SEMTLERİ

PLUS BİL. HİZ. LTD. ŞTİ.

525 07 82

SARIGÜZEL CAD. NO: 32 D: 2 FATİH / İSTANBUL

APUC KADIKÖY + SERVİS

İSTANBULANADOLU YAKASI VE KOCAELİ SAKARYA İLLERİ

PROBE ELEKTRONİK

338 57 85 - 349 88 30

SÖĞÜTLÜÇEŞME CAD. PAVLONYA SK. ALTINOĞLU İŞ HANI NO: 1 / 301 KADIKÖY / İSTANBUL

APUC ANKARA

ANKARA, ZONGULDAK, KASTAMONU, ÇANKIRI, KIRIKKALE, ESKİŞEHİR, KONYA, AKSARAY, NEVŞEHİR, KIRŞEHİR, YOZGAT, BOLU, BARTIN İLLERİ

HİTİT BİL. HİZ. 417 14 08

TUNALI HİLMİ CAD. NECATİBEY PASAJI 57/45 K.ESAT / ANKARA

APUC SAMSUN

TOKAT, AMASYA, ORDU, ÇORUM, SİNOP, SAMSUN İLLERİ

MACRO COMPUTER 31 59 85

19 MAYIS MAH. KIŞLA SK. No: 3 SAMSUN

APUC TRABZON

TRABZON, GİRESUN, RİZE, ARTVİN, GÜMÜŞHANE, BAYBURT, ERZURUM, KARS, AĞRI İLLERİ İÇİN

WINDOW BİL.HİZ. 122066

MEYDAN HAMAM SK. DORUK İŞ HANI No:11 TRABZON

APUC MALATYA

MALATYA, SİVAS, ERZİNCAN, TUNCELİ, ELAZIĞ, ADIYAMAN, KAYSERİ İLLERİ

ÖZGE BİL. HİZ. 37809

TURGUT TEMELLİ CAD. GÜVEN İŞ HANI K:1 NO:20 MALATYA

APUC İZMİR

İZMİR, MANİSA, UŞAK, AFYON, DENİZLİ, AYDIN, MUĞLA, ANTALYA, BURDUR, İSPARTA İLLERİ İÇİN

ATLAN BİLG. HİZ. 44 07 88

150. SK. NO: 31/C HATAY / İZMİR

APUC KKTC

ENGİN BAYRAM 74778

APUC GAZİANTEP

GAZİANTEP, KARAMAN, ADANA, İÇEL, HATAY, NİĞDE, K.MARAŞ İLLERİ İÇİN

İRFAN BİLGİSAYAR 10 94 79

HÜRRİYET CAD. KEYVANBEY PASAJI No: P/8 GAZİANTEP

APUC DİYARBAKIR

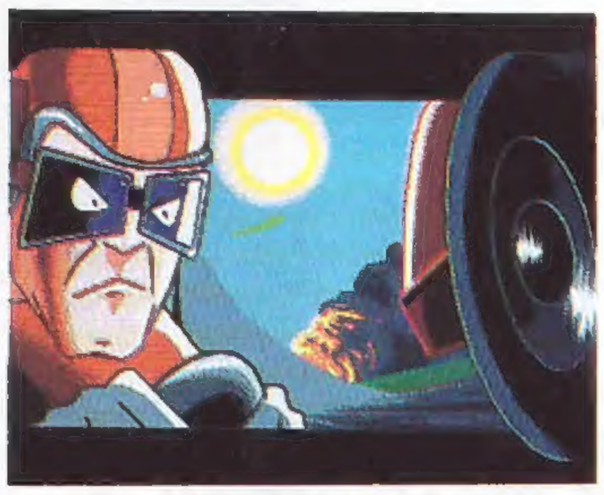
DİYARBAKIR, BİNGÖL, Ş.URFA, MARDİN, SİİRT, BİTLİS, VAN, HAKKARİ, MUŞ, ŞIRNAK, BATMAN İLLERİ İÇİN

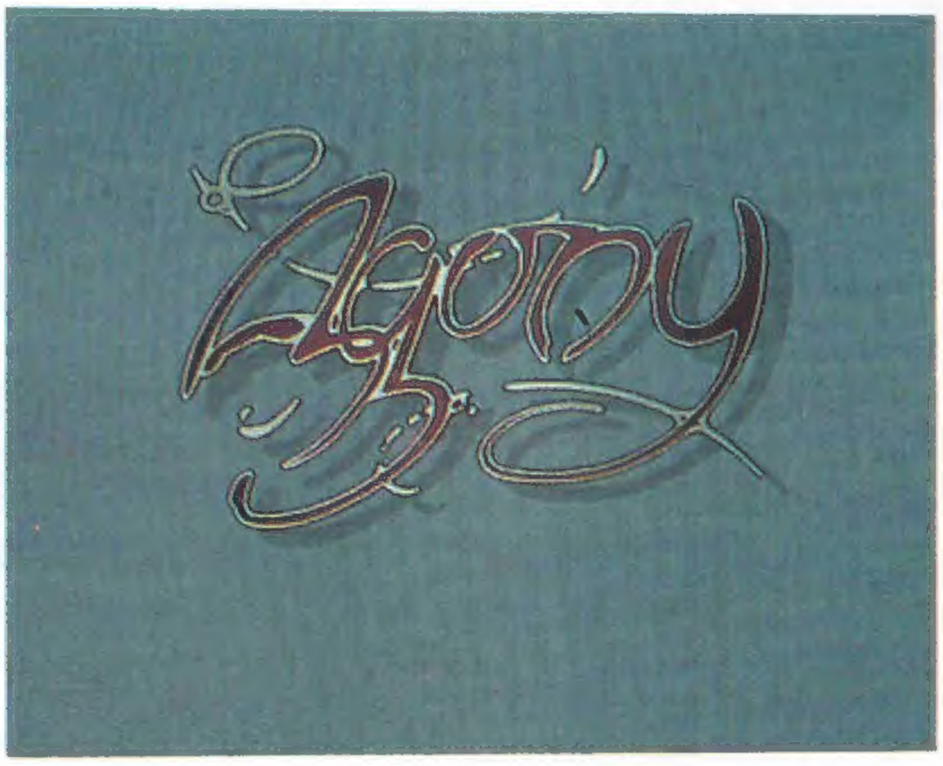
DİYARKOM 219 72

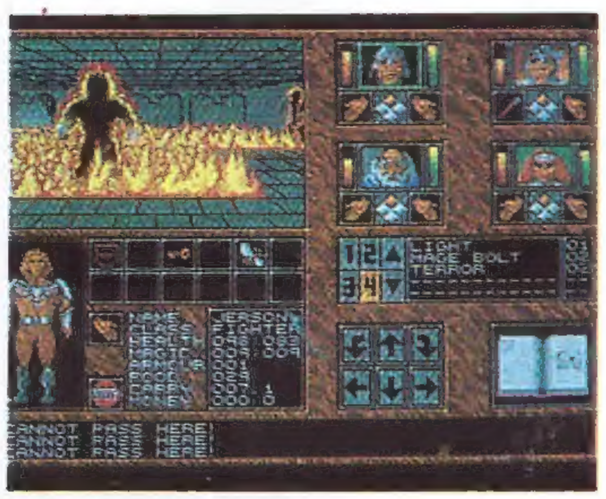
EKİNCİLER CAD. OFİS/DİYARBAKIR

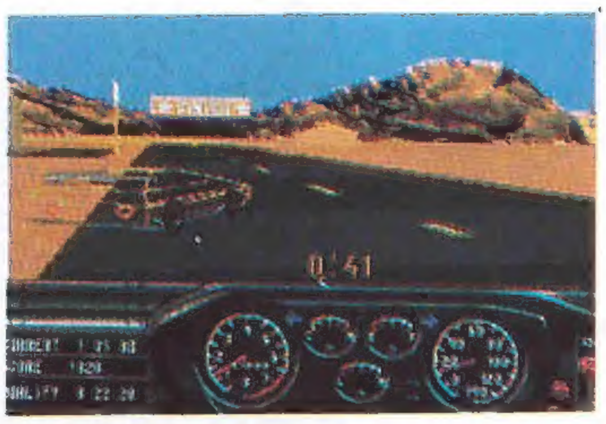
AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB BİR INTERNATIONAL AMIGA PROFESSIONAL ASSOCIATION B.V. ÜYESİDİR

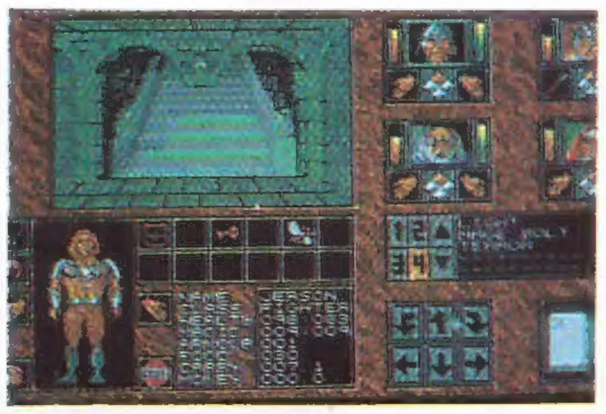
İÇİNDEKİLER



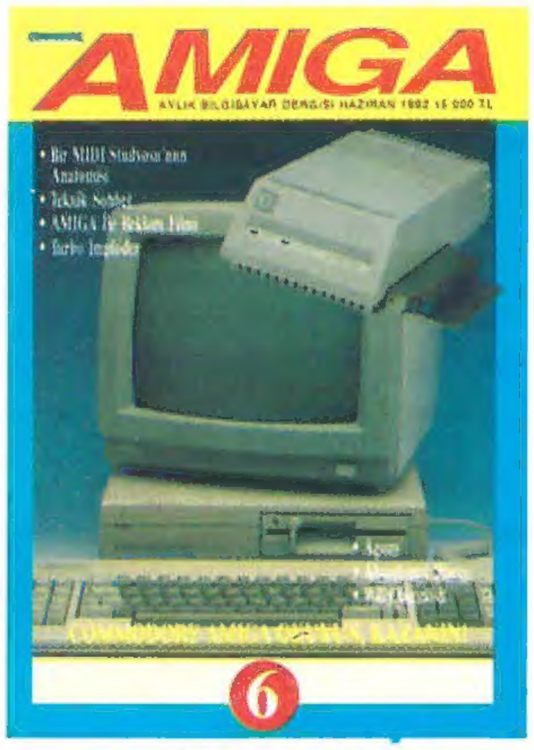








BAŞYAZI	Merhaba	**3**
HABERLER	Plus'a Merhaba	**6**
	Hollanda'da Bir Türk Grafiker	
MAKALE	Bir MIDI Stüdyosu'nun Anatomisi	**7**
	Teknik Sohbet	
SÖYLEŞİ	Dört Köşe	**17**
DOSYA	AMIGA İle Reklam Filmi	**21**
MAKALE	Turbo Imploder	**28**
TANITIM	Race Drivin	**31**
	Agony	**36**
	Matrix	**39**
	Abandoned Places	**41**
	Willy Beamish	**44**



YIL 1
SAYI 6
HAZİRAN 1992

TRON HOME COMPUTER SHOP

AMİGA VE ATARİ KULLANICILARI HARDWARE İHTİYAÇLARINIZA EN İYİ ÇÖZÜMÜ GETİRDİK.
DÜNYA MARKALARINI TÜM ÇEŞİTLERİYLE ANINDA, STOKTAN TEMİN EDEBİLME İMKANI SUNUYORUZ.

ICD

14.3 MHz Hızlandırıcı Kart **Ad-*Speed***: 2.128.000 TL
20 Mb Internal Hard Disk (AT kontrol kartı ile birlikte) **Novia 20i** : 2.900.000 TL
40 Mb Internal Hard Disk (AT kontrol kartı ile birlikte) **Novia 40i** : 3.900.000 TL
60 Mb Internal Hard Disk (AT kontrol kartı ile birlikte) **Novia 60i** : 4.950.000 TL
85 Mb Internal Hard Disk (AT kontrol kartı ile birlikte) **Novia 80i** : 7.200.000 TL
Interlace'de titremeyi kaldıran anti-flicker kartı **Flicker Free Video** : 3.000.000 TL
FFV+Seitech 14" Monitör : 8.200.000 TL
ADRAM 540 :4 Mb Internal RAM kart (A500 için, Fiat Sorunuz ???)
ADRAM 560 :6 Mb Internal RAM kart (A500 için, Fiat Sorunuz ???)
Novia XXi+*Speed* : Novia serisi hardiskler için Ad*Speed*+Novia kontrol kartı (Sorunuz ???)

KUPKE-GOLEM

8 Mb Extenal RAM kart (A500 için, Extra expansion portlu)
(Fiat Sorunuz ???)

ANİMASYONCULAR, MASA ÜSTÜ VİDEO (DTV) İLE UĞRAŞANLAR

68030-40 Turbo kartlarımız ile zamanı yakalayın,15-16 saatlik bir animasyon hesabını bir saatte yapmanın zevkini yaşayın. Bırakın Turbo kartımız sizin yerinize düşünsün. Yarattığınız animasyonları 16 milyon rengin sihirli dünyasına **Impact Vision IV24** ile kavuşturun. Bir **Impact Vision IV24** kartı ile stüdyoyu ayağınıza getirin. Broadcast kalitesinde çıkışıyla RAY-TRACE çizimlerinizi hayata kavuşturun.

MASA ÜSTÜ YAYINCILIK DTP ile uğraşanlar,PPAGE veya diğerlerinin yavaşlığından sıkıldıysanız,**Ad*Speed*** kartımızı deneyiniz ve hızlı çalışmanın verdiği huzura kavuşunuz. Eğer gözleriniz Titreyen PPAGE ekranına bakmaktan hala bozulmadıysa, zaman varken **Flicker Free Video + Seitech Monitör** kampanyamız için arayınız

ALFADATA

Opto Mekanik mouse 300 DPI+Mouse PAD+Askılık : 340.000 TL
512 K RAM Kart, **ALFADATA** Saatli On/Off Switch SM teknolojisi :300.000
2 Mb Internal RAM kart, Saatli, On/Off Switch, RAM Test programı ve tabiki Orjinal **ALFADATA** :1.600.000 TL
Boot Selector'lar, Track Ball'lar, CPU Board'lar (1 Mb CHIP Memory), Infrared Mouse'lar, Handy Scanner'lar (400 DPI)
Hepsi **ALFADATA,** Hepsi bizde !!!
Tüm ALFA DATA ürünleri Amiga/Atari uyumludur.

GVP

A500 HD8 HardDisk (52 Mbyte Quantum) + 2 Mb RAM + AT Kartı (286, 16MHz)
---+ 9.950.000 TL +---
68030 Kartları 25-33-40-50 MHz, 68882 Math Coprcessor. destekli, SCSI kontrol kartlı, Harddiskli, RAM opsiyonlu 16Mbyte'a kadar !!! COMBO'lar
68040 Kartları (Desktop Video için süper hızlı kartlar)
Grafik kartı, Impact Vision 24: 16,7 million renk, digitizer, genlock (hepsi birarada)
Sound Sampler: GVP Sound Sampler, Sesleri bu kart ile örnekleyebilirsiniz.
(Fiat Sorunuz ???)

Eğer, ' *BEN, HER ŞEYİN EN KALİTELİSİNİ İSTERİM, BİR ALIRIM AMA TAM ALIRIM* ' diyen kullanıcılardansanız **TRON**'a **HOŞGELDİNİZ** !!!
Amacımız müşterimizi memnun etmek, onu bilgisayar teknoljisinin son yeniliklerinden haberdar etmek ve en kaliteliyi sunmaktır. Çünkü:Bir memnun müşteri, bin memnun müşteri demektir!!!..

DİĞER ÇEŞİTLERİMİZ İÇİN BİZİ ARAYINIZ, FİAT SORUNUZ ????.
SİPARİŞLERİNİZ, TÜRKİYE'NİN HER YERİNE, EN KISA ZAMANDA GÖNDERİLİR.
FİATLARIMIZA KDV DAHİLDİR.
ÇEŞİTLERİMİZ VEYA BİLGİSAYAR İLE İLGİLİ SORULARINIZI DANIŞMAK İÇİN ÇEKİNMEDEN ARAYABİLECEĞİNİZ TELEFON NUMARALARIMIZ :
243 43 14 ve **251 09 98**
ADRES: Bankalar Cad. Şair Ziya Paşa Sok. No:28 KAT: 1 AKAR HAN Karaköy/İSTANBUL
TRON HOME COMPUTER HARDWARE SHOP bir AKAR Co. Kuruluşudur.
HOME COMPUTER SHOW 92'DE BULUŞALIM

ALFA DATA
ASTEK
BSC
CRP
KUPKE GOLEM
GVP
ICD
LIGHTSPEED
MAXELL
NERIKI
PHOENIX
PRODEM
QUICKJOY
QUICKSHOT
ROSSMÖLLER
SEITECH
SONY
SUPRA
TDK
VORTEX

Plus'a Merhaba

A500 Plus, tam randımanı ile kendini kanıtlar kanıtlamaz tüm dünya pazarında büyük rabet gördü. Tabii ki TELETEKNİK de uzun zamandır PLUS hazırlıkları yaptığından, şu dakikalarda yeni AMIGA'lar size en yakın TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI'na varmış durumda.

Daha önce A500 üzerine çok şey yazıldı ve söylendi. Ama bundan sonra dergimizde KICKSTART 2.0 ve WORKBENCH 2.0 üzerine daha detaylı yazılar bulabileceksiniz. Bu ay AMIGA PROFESYONEL ekimizde de iki Workbench'in karşılaştırılması ve Workbench 2.0'ın yenilikleri üzerine bir yazı bulabilirsiniz.

A500 Plus'a dıştan bakıldığında sedce ve sadece sağ taraftaki POWER ışığının üzerindeki amblem değişikliği göze çarpıyor. Ama isterseniz içinde bir geziye çıkalım.

FAT AGNUS kullanıyor ve paketinden 1MB olarak çıkıyor. Standart konfigürasyonda 1MB CHIP RAM içeriyor. Daha sonra FAST RAM eklemek mümkün. Bunun yanı sıra geliştirilmiş DENISE (Yardımcı Video İşlemci) kullanılmış. Görüntü çözünürlüğüne ise bir yenisi daha ekleniyor bu sayede. A500'lerde 640×512 (INTERLACED) çözünürlük maksimum iken, A500 PLUS ile yatay çözünürlük tam iki katına çıkabiliyor ve 1280×512'ye erişebiliyor.

FFS (Fast File System: Hızlı Dosyalama Sistemi) ise artık floppy'lere de uygulanabiliyor. Bu ise daha hızlı erişim ve daha çok kullanım alanı anlamına geliyor.

AMIGA 3000'lerde de kullanılan Kickstart 2.0 ve Workbench 2.0 ise gerçek konforun ta kendisi. Gelecek aylarda çok daha detaylara inecek ve sizlere kendi testlerimizin sonuçlarını ileteceğiz.

Hollanda'da Bir Türk

Hoi adlı oyunun grafikleri Metin Seven'den aldığımız bir mektup şöyle başlıyordu.

Geçen yıl gittiğim European Computer Trade Show'dan adresinizi edindim ve size kendi hazırladığımız oyunu, Hoi'yi gönderiyorum.

Mektubun devamında hem kendileri hem de Hoi hakkında bilgi yer alıyor. Kadroları yirmi yaşlarında üç kişiden oluşmakta. Metin'in babası altmışlı yıllarda Erzurum'dan göç etmiş. Metin, Türkiye'ye birçok kez gelmiş. Hoi, AMIGA'daki ilk çalışmaları değil, daha önce "SIDMon" ve "(The Digital) Mugician" adlı iki müzik programları yazılım piyasasına sunulmuş. Bunların ardından 1990 Eylül'ünde Hoi için kolları sıvamışlar ve tam bir yıl sonra, yani 1991 Eylül'ünde bitirmişler. Oyunu dünya çapında pazarlamak için söz veren "Innerprise Software" ise sözünde durmayarak aylarca gecikmeye sebep olunca da Hollyware (eski Micro Illusions) ile anlaşmışlar.

Gerçi bu firmanın da pek hızlı ve güvenilir olmadığını da belirtmeden geçemiyor Metin. Yeni biten bir başka çalışmaları "Clockwiser" için de ünlü Türk grafiker Celal Candemiroğlu'nun bulunduğu "Rainbow Arts" firması ile anlaşmalar yapılmış.

Tabii bu arada yine boş durmadıklarını ve Hoi'nin devamı niteliğinde olacak yeni bir oyun, "Moon Child" için kolları sıvadıklarını belirtiyor.

Hoi'yi gördükten sonra, gelecek yıllarda çok daha iyi çalışmalar yapabileceklerine ve Metin Seven'in de adını yazılım firmaları arasında duyurabileceğine inanıyoruz. Yeni oyunlarından ve çalışmalarından da haberdar olmayı bekliyoruz. Metin Seven ve arkadaşlarına ilgilerinden dolayı teşekkür ediyor ve başarılarının devamını diliyoruz.

Tatkom'dan Tekziptir

Commodore Aylık Bilgisayar Dergisi'nin Şubat 1992 sayısının 8. sayfasında, (TATKOM) başlığı altında, firmamızın meslek onur ve saygınlığına dokunan kasıtlı ve asılsız bir haber yayınlanmış bulunmaktadır.

Gerçekte, dergide yayınlandığı gibi (Borçlarını ödeyemediği için Tatkom hakkında ... açılmış) hiçbir dava yoktur. Zaten bir firmanın borcunu ödeyip ödeyemediği, hakkındaki dava ile değil, İcra'dan alınan aciz belgesi ya da Ticaret Mahkemesi'nce verilmiş iflas kararı ile anlaşılır.

Bir hizmetin üretimi ve pazarlaması aşamasında fiyat araştırması yapmak ve gerçek rakamları gözetmek en doğal hakkımız, konu saptırılarak, borçlarımızı ödeyemediğimiz yolunda bir haber yaratılmasını kınıyoruz.

Durumu, kamuoyunun bilgisine sunarız.

Bir MIDI Stüdyosu'nun Anatomisi

Eğer AMIGA'nızı müzik alanında daha profesyonelce kullanmak isterseniz ihtiyacınız olan, basit veya (ihtiyacınıza göre) kompleks yan elemanlar ile birlikte AMIGA'nızla bir MIDI stüdyosu kurmaktır. Bu bölümde sizlere bir MIDI stüdyosu kurabilmek için gereken yan elemanları, programları tanıtmaya çalışacağız.

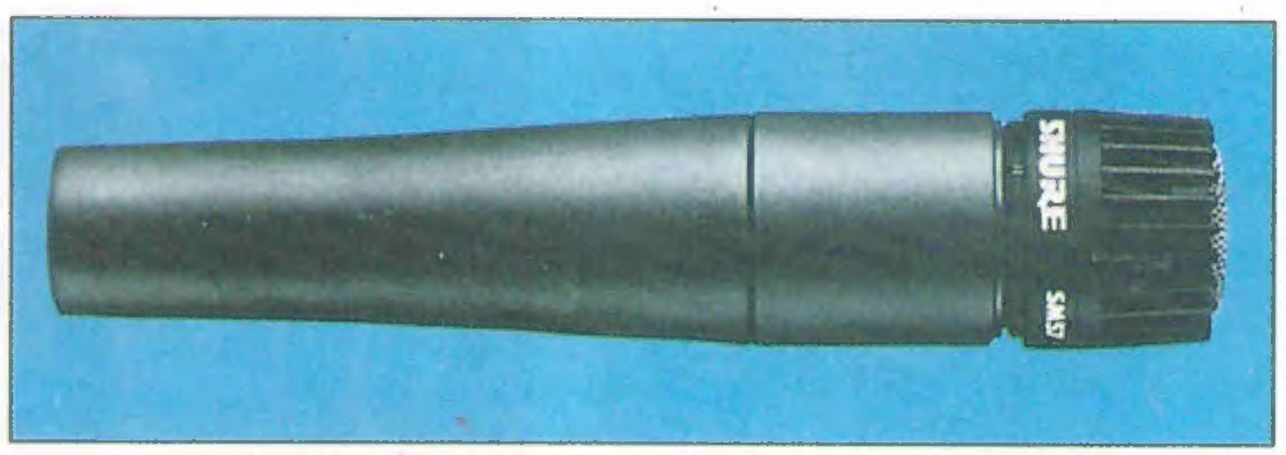
Öncelikle MIDI'nin ne olduğuna ve nasıl çalıştığına biraz değinelim. MIDI (Musical Insrument Digital Interface) 80'li yılların başında piyasaya çıktığı günden bu güne sürekli gelişmiş, günümüzde müzik üretiminin vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Elektronik müzik enstrümanlarının, kayıt cihazlarının ve bilgisayarların kayıt ve performasyon için birlikte kullanıldıkları bir sistemdir. Bu cihazlar birbirlerine MIDI kabloları aracılığı ile bağlanırlar.

Bir MIDI klavyesindeki her notaya bir nota numarası karşılık gelir. Bu notalardan birine basılması ile dört MIDI bilgisi yollanır: nota numarası, note on (bir tuşun basıldığını gösterir), note off (basılmış olan bir tuşun bırakıldığını gösterir), velocity (tuşa basışın sertliği). Bunlardan başka 128 tane kontrol bilgisi vardır. Bunların bazılarının, MIDI volümü gibi, 0-127 arası değerleri; diğerlerinin ise, sustain gibi, on/off olarak iki değerleri vardır. Ayrıca durum-machine gibi yanbirimleri de diğer aletlerinizle senkronize olarak kullanmak isterseniz; aletlerinizden birisini ana (zamanlamayı ayarlayan) diğerini de yardımcı olacak tanımlamanız gerekmektedir. Kısacası MIDI ile aletlerinizi birlikte ve tam bir uyumla kullanabilir; amatör, yarı profesyonel ve profesyonel bir stüdyo kurabilirsiniz. Yalnız her şeyden önce fazla harcamalardan ve karmaşık aletlerden kaçınmak için, tam anlamıyla ne yapmak istediğinizi ve buna göre ihtiyaçlarınızı belirlemeniz gerekir. İşte bizim bu yazıda asıl amacımız ihtiyaçlarınızı karşılayacak en uygun aletlerin seçiminde size yardımcı olabilmektir.

MIDI stüdyosu herbiri sonuç için gerekli karışık ve basit parçalardan oluşur. Böyle bir sistemin iyiliği zamanla değişen ve gelişen imkan ve ihtiyaçlarınıza göre değişip gelişebilmesidir. Sistemin kontrol mer-

kezi tabii ki AMIGA'nızdır. Daha ileri makineler daha hızlı çalışabileceği gibi 68000 işlemcili bir makine de işinizi görmeye yetecektir. Genel olarak 1 MB hafıza yeterlidir, multitasking için ise 2 Mb hafıza gereklidir (daha fazla olmasını tavsiye ederiz). Ayrıca iyi bir program seçimi de gerekli. Şu anda ençok imkan sağlayan programlar Dr. T's Music Software'ın KCS 3.5'i, The Blue Ribbon Soundworks'ün Bars&Pipes Professional'ıdır. Bunlardan başka MIDIQuest ve XOR da epey kullanışlı programlardır. Böyle bir program sayesinde sesleriniz üzerinde değişiklikler yapabilir, onları kaydedebilir ve işlerinizi organize edersiniz. Bunlardan öte eğer sesleri "digitize" etmeyi düşünüyorsanız (dışarıdan ses almayı), AudioMaster 4(Oxxi) ve PerfectSound(SunRize Industries) gibi programlar size yardımcı olur. AMIGA'ya özel olmayan bir sampleriniz varsa MIDI Sample Wrench programı AMIGA ve MIDI sample'ları için size yardımcı olacaktır.

Ayrıca AMIGA'nız için mutlaka bir MIDI arabirimine ihtiyacınız olacaktır (MIDI arabirimleri AMIGA'nın seri portuna bağlanır). Blue Ribbon SoundWorks'ün yeni çıkardığı MIDI arabiriminde üç ayrı MIDI girişi vardır böylece başka bir elemanı bağlayacağınızda interface'i söküp takma derdinden kurtulursunuz.



Anahtar Birimler

Bilgi girişiniz bir kontrol klavyesi yardımı ile olur. Burada kontrol klavyesi ile kastedilen ses çıkarma özelliği olmayan klavyelerdir. Bu tip klavyeler MIDI bilgilerini daha kolay değerlendirip gönderebilir. Bunlardan size önerebileceklerimiz Cheetah MS7P, ROLAND A80, Peavey DPM C8'dir. Bunlar size herbirinden MIDI bilgisi yollayabileceğiniz farklı kanallar kullanma imkanının yanında sürekli kontroller yollayabilme, MIDI filtreleme gibi imkanlar da sağlamaktadırlar. Kontrol klavyeleri kullanışlı oldukları halde, ayrı bir ses modülü alma zorunluluğu getirdiği için lüx oldukları düşünülebilir. Eğer ses üreten 88 notalı bir klavye almak isterseniz size bir synthi klavye olan Kurzwiel K1200 veya piyano vari KORG T1'i önerebiliriz. Bunların ikisi de "workstation"dırlar, yani ikisininde üzerlerinde kendi MIDI düzenleyicileri vardır (sizin AMIGA'nızdaki programınız bu işi yaptığı için bu gereksiz ve fiyat artıran bir özelliktir). Eğer 76 notalı bir klavyenin size yeteceğine inanıyorsanız ROLAND D70'i tavsiye ederiz. Bundan öte "61 notalı bir klavye ile idare edebilirim" derseniz seçim şansınız biraz daha artar. Kawai K4, Kawai K1 II, Peavey DPM2, ROLAND U20 (küçültülmüş D70), ROLAND D5 ve CASIO VZ10 tam size göredir.

Ses Olanakları

Eğer ses üreten bir klavye seçmişseniz ayrıca bir ses modülüne ihtiyaç duymazsınız. Ses üreten klavyelerden bazıları çok seslidir (birden fazla sesi aynı anda kullanabilen), bu klavyelerde her sesi ayrı bir MIDI kanalına verirseniz klavyenizin imkanlarından daha iyi faydalanmış olursunuz. Örneğin ROLAND'ın D70'i aynı anda 30 ses birden kullanabilir.

Daha çok sese ihtiyacınız varsa veya ses üretmeyen bir kontrol klavyesi seçtiyseniz size ses modüllerini önerebiliriz. Ses modülleri genel olarak ikiye ayrılırlar: synthesizerlar ve samplerlar. Bir ses modülü özellikle bir synthesizer alırken öncelikle dikkat etmeniz gereken aletin seslerinin sizin yaptığınız türe uyup uymadığıdır. Eğer orkestra müzikle ilgileniyorsanız Kurzweil'in K1200'ü

veya EMU'nun Proteus II'si sizin için uygundur. İlgi alanınız elektronik müzik ise Casio'nun VZ10'u veya Oberheim'ın Matrix 1000'inden bir çift sizin işinizi çok iyi görür. Ayrıca çoğu ses modülünün kendi bateri efektleri varsa da bir bateri modülü almakla daha çeşitli ses efektlerine ve ilave imkanlara sahip olursunuz. Size önerebileceğimiz ROLAND'ın R8m'si ve Alesis'in D4'üdür.

En geniş imkan sağlayan ses modülleri samplerlardır. Bir sampler ile istediğiniz sesi kaydedebilir ve sonra bu sesi istediğiniz yerde kullanabilirsiniz. Örneğin sadece bir tane Matrix 1000'iniz varsa ve iki taneye ihtiyaç duyuyorsanız elinizdekinden istenilen sesleri sample ederek diğeri ile birlikte kullanabilirsiniz. Bir sampler'a sahip olmak ayrıca ses efektlerinin kullanımı açısından da epey faydalıdır. Yani eskiden olduğu gibi efektleri bir teybe kaydetmek yerine, istediğiniz efektleri sample edip bunları MIDI nota numaralarına atadıktan sonra, bunları kayıt yaparken kontrol klavyeniz aracılığı ile direkt kullanabilirsiniz. Vokaller içinse tekrarlanan kısımları bir defa kaydedip bunları defalarca kullanabilirsiniz. Sampler kullanmak için en doğru seçim AMIGA'dır. Eğer tam anlamıyla "MÜKEMMEL" bir ses kalitesi aramıyorsanız 8bit IFF samplerlarlardan herhangi birisi işinizi görecektir. Fakat bundan öte bir şeyler istiyorsanız size SunRize Industries firmasının daha bu ay piyasaya sürdüğü AD1012 (A2000 ve A3000 için) 12bit sampler'ını önerebiliriz. Bu kart 80000 sps (samples per second:saniyede yapılan sample adedi)'a kadar sample eder ki bu normal CD playerlarda 44100'dür. Yani bu kart ve yazılımı sayesinde mükemmel ses kalitesi elde edebilirsiniz. Yine de "AMIGA'dan başka bir şey kullanmak istiyorum" derseniz size 40 Mb harddiskle birlikte gelan AKAI'nın S1000'ini veya en ucuz

olarak Peavey'in SX ve SP'sini (ikisi birlikte çalışır) önerebiliriz.

Elemanların Koordinasyonu

Pekçok kişi bir MIDI "patcher" (bağlantı düzenleyici)'ın gerekliliğini farketmez. Fakat bu alet pekçok işe yarar örneğin bu alet yardımıyla kontrol klavyenizin çıktılarını bilgisayarınıza oradan da ses modüllerine yollayabilirsiniz. Böylece koordinasyon sağlanır ve sistemin performansı artar. Size tavsiye edebileceklerimiz 8 girişi ve 8 çıkışı olan modellerdir (daha azı pek işinize yaramaz) JL COOPER'ın MSB+'sı ve 360 SYSTEMS'in basit 8x8 ünitesi epey kullanışlıdır.

Buraya kadar her şey tamamsa, fakat yaptığınız müziği dinleyemiyorsanız MIDI stüdyonuz eksik demektir. Müzik dinleyebilmek için önce ses kaynaklarınızdan çıktı alabilmenizi sağlayacak bir mixere ihtiyacınız olacaktır. Sadece bir veya iki ses kaynağınız varsa 4 veya 6 kanallı bir mixer size yeterlidir, eğer daha fazla eleman varsa (veya ileride olacaksa) 12 veya 16 kanallı bir mixer almanızı tavsiye ederiz. Bu dalda size Macike'nin 12 veya 16 kanallı mixerlerini öneririz. Zincirin son halkalarından birisi de güzel bir amfi ve monitör kolonlarıdır. "Monitör kolona ne gerek var" diyebilirsiniz fakat yaptığınız müziği olduğu gibi yalnız bu kolonlardan duyabilirsiniz ki bu da çok önemlidir. Eğer müziğiniz kötü duyuluyorsa bunu bilmeniz gerekir. Size YAMAHA'nın NS 10M'lerini veya JBL'in Control 1'lerini önerebiliriz.

Eğer yaptığınız kayıtlarda kendinizin dışarıdan kaydedeceğiniz bir şeylerin de olmasını istiyorsanız çok kanallı bir kayıt cihazına ihtiyacınız olacaktır. Bunlardan size Tascam veya Fostex'i önerebiliriz bu cihazların mixerleri de vardır eğer mixerin kanalları ses modüllerinize yeterse ayrıca mixer almaktan da kurtulmuş olursunuz. Dışarıdan yapılan kayıtların AMIGA'da yaptıklarınızla senkronize kayıtlarını yapmak isterseniz bir de SMPTE zaman düzenleyicisine ihtiyacınız olacaktır (SMPTE, ses ve görüntü makinelerinin senkronize kullanımı için yaratılmış bir koddur). BARS&PIPES PRO ve Dr. T's Phantom'u bunun için iyi bir seçimdir. Ayrıca dışarıdan bağlayabileceğiniz zamanlama makineleri de vardır. Bu aletler yardımıyla zamanlamayı şu şekilde yapabilirsiniz: zaman kodu SMPTE okuyucusundan kayıt cihazının kanallarından birine (tercihen dıştakilerden birine) kayıt edilir sonra bu kod tekrar SMPTE okuyucusuna geri yollanır okuyucu bu kodu alır ve SMPTE, MTC (MIDI zaman kodu) veya MIDI şarkı imleci olarak AMIGA'nızdaki programa yollar böylece tek bir kanala senkronize bir kayıt yapabilirsiniz. Kayıt cihazınızın diğer kanalları da dışarıdan yapacağınız kayıtlar için boş kalır. Dışarıdan yapacağınız kayıtlarda mikrofon da kullanmak isterseniz size Shure'un SM57'sini

veya çok daha kaliteli ses isterseniz AKG'nin 414'ünü tavsiye ederiz. Ayrıca insanlar genelde sabit bir düzeyde çalmadıkları veya söylemedikleri için birde "compressor"a ihtiyacınız olacaktır. Compressor mikrofonla kayıt cihazının arasına girer ve sesi sabit bir düzeyde tutar, böylece kayıt esnasında aşırı yüklenmeler önlenmiş olur.

Kaydınızı da yaptıktan sonra yapacağınız son şey eserinizi dağıtabileceğiniz halde çoğaltmaktır. Bunun için de size kasetleri öneririz en ucuz yol budur fakat mükemmel kalite isterseniz DAT'ları da kullanabilirsiniz.

Son olarak da çok önemli bir noktayı belirtmemiz gerekiyor, bağlantı kablolarınız kesinlikle kaliteli ve düzenli olmalıdır. Bu sayede kayıplardan ve kötü sürprizlerden korunmuş olursunuz.

Dört Örnek

Burada size vereceğimiz örnekler, belirli uygulamalara yönelik ihtiyaçlarınızı, en iyi şekilde karşılayabilmesi düşünülerek düzenlenmiştir. Buradaki fiatlar size bir fikir vermek amacıyla verilmiştir (bu fiyatlar mamüllerin ABD fiatlarıdır).

1. Küçük Bir Deneme Stüdyosu

Bu örnek, fikirlerinizi denemeniz ve uygulamanız için basit bir düzenlemedir. Burada AMIGA ekstra sesler ve efektle için mükemmel bir yardımcı konumdadır. Kayıt için de evinizdeki müzik sistemini rahatça kullanabilirsiniz (ses kalitesinin çok önemli olmadığı gözönüne alınırsa).

2. Genel Üretim

İkinci örneğimiz küçük parçalar, demolar kaydetmek için idealdir.Burada ses kaynakları, her türlü ihtiyacınızı karşılayabilecek pekçok değişik ses üretme imkanına sahiptir.

3. Profesyonel Yaratıcının Stüdyosu

Bu sistem kendi stüdyosunda yarattıklarını dışarıda, profesyonel bir stüdyoda kaydeden profesyonel müzisyenler için idealdir. Burada kayıda sıra geldiğinde mixer, amfi, monitör kolonlar ve kayıt cihazları stüdyonuzda kalırken, diğer bütün elemanlar kayıt için diğer stüdyoya gider.

4. Video İçin Müzik

Dördüncü ve son örneğimiz de video için müzik yapan profesyonellere yönelik. Burada video kasetin zaman kodu ana zamanlayıcıdır. Bunun sağlanması için üzerinde çalışacağınız video kasedin ses kanallarından birisinin SMPTE zaman koduna ayrılmış olmalıdır, bu kod Dr. T's Phantom programına yollanır böylece senkronize kayıt sağlanır. Sizin için kayıt yapmayan bir video (ucuz olduğu için), kayıt cihazı olarak da mükemmel ses kalitesi yüzünden DAT'ı tercih ettik. Ayrıca da ses modülü olarak Korg'un Wavestation'unu seçmemizin sebebi modülün bu iş için çok uygun seslere sahip olması.

Kontrol Klavyesi	Kawai K1 II	$ 725
Ses Modulu	Yamaha TG33	425
Yazılım	Dr. T's Tiger Club	59
MIDI Ara Birim	ECE	50
Digitizer	Sun Rize'ın Perfect Sound'u	99
Editör	Oxxi'nin Audio Master'ı	99
Mixer	MIDIman Minimixer	99
Kablolar		50
TOPLAM		$1606

TABLO 1

Kontrol Klavyesi	Roland U20	$ 895	
Ses Modulleri	EMU Proteus	895	
	Alesis D4	400	
Ara Birim/Zamanlayıcı	Dr.T's Phantom	350	
Yazılım	Blue Ribbon'ın Bars&Pipes Pro'su	379	
Patcher	360 System'in 8x8'i	299	
Microphone	Shure SM57	129	
Efekt Ünitesi	Alesis Microverb III	249	
Compressor	Alesis	295	
Mixer	Fostex 2016	299	
Amfi	Peavey PMA 70+	299	
Monitör Kolonlar	JBL Control 1s	179	
Çok Kanallı Kayıt Cih.	Tascam 488 (8 kanal)	1279	
Mixdown Kayıt Cih.	Tascam 103 Casette Deck	359	(eserinizi çoğaltacağınız kayıt cih.)
Kablolar		180	
TOPLAM		$6811	

TABLO 2

Kontrol Klavyesi	Roland D70	$ 1995	
Ses Modülleri	Oberheim Matrix 100	499	
	Korg M3R	828	
	EMU Proteus II	1295	
	Alesis D4	400	
Ara Birim/Zamanlayıcı	Dr.T's Phantom	350	
Yazılım	Dr.T's KCS 3.5	400	
	Dr.T's XOR	325	
	Dissident'in MIDI Sample Wrench'i	279	
	The Other Guys'ın Synthia Pro'su	395	
Sampler	Peavey SX/SP	1350	
Patcher	JL ooper MSB+	349	
Mixer	Tascam 1024	1529	
Efekt Ünitesi	Alesis Microverb III	249	
Amfi	Peavey PMA 70+	299	
Monitör Kolonlar	Yamaha NS10M	330	
Mixdown Kayıt Cih	Tascam 103	359	
8 Gözlü Kızak		200	(aletlerinizin düzenli durması daha kolay taşınması için)
Kablolar		325	
TOPLAM		$11757	

TABLO 3

Kontrol Klavyesi	Roland U20	$ 895	
Ses Modulleri	EMU Proteus	895	
	KORG Wavestation A/D	1899	
Ara Birim/Zamanlayıcı	Dr.T's Phantom	350	
Yazılım	Bars&Pipes Pro	379	
	Dr.T's XOR	325	
Sampler	Peavey SX/SP	1350	
Patcher	360 Systems 8x8	199	
Mixer	Mackie Design CR 1604	1099	
Efekt Ünitesi	Alesis Microverb III	249	
Amfi	Peavey PMA 70+	299	
Monitör Kolonlar	JBL Control 1	179	
Video	Sony VP 5020	1595	
Mixdown Kayıt Cih.	Thecnics SV DA-010 DAT	799	
Kablolar		295	
TOPLAM		$10807	

TABLO 4

Teknik Sohbet

Bilgisayar dergileri okurken, bu işe yeni başlayanlar bilgisayar jargonu karşısında şaşkınlığa düşerler. Yabancı kelime ve terimlerin anlamı bir türlü anlaşılamaz. Şaşıranlar sadece yeni kullanıcılar değildir. Tam RAM (random access memory - rastgele erişimli bellek), ROM (read only memory - sadece okunabilir bellek), MB (megabyte), MIPS (million instructions per second - saniyedeki işlem sayısı) gibi terimlere alışmışken LAN (local area network - bölgesel iletişim ağı), WORM (write once read many - bir kez yazılabilir çok kez okunabilir) ve kimbilir daha neler çıkmaktadır karşınıza. Bunların hepsini nasıl öğreneceksiniz?

Neyse ki bunların hepsini öğrenmeniz şart değildir. Yeni bir birim alırken bunların nasıl çalıştıklarını ve sizin işinize yarayıp yaramayacaklarını bilmeniz yeterlidir. Bu kadar iki ziyaret arasında biraz zaman geçirdikten sonra neyin ne olduğunu yavaş yavaş anlarsınız. Buradaki soru ve cevapları okuyarak AMIGA konusunda teknik bir konuşma sırasında dilinizin tutulmasını önleyebilirsiniz.

Soru: SCSI kontrolcüsü nedir?

Cevap: SCSI, küçük bilgisayar sistem arabirimi (small computer system interface) kelimelerinin kısaltılmıştır. Bu arabirim standart bazı donanım parçalarının bilgisayara bağlanmasını sağlar. Bu arabirimler daha çok hard diskler için kullanılır ama artık CD-ROM, manyetik bant sürücü, taşınabilir hard disk, optik sürücü, yazıcı ve scanner gibi donanım parçaları için de kullanılmaktadır.

SCSI birimlerinin iki büyük özelliğinden ilki çok hızlı olmalarıdır. İkinci özellik ise sistemin, bağlanacak olan birimden bağımsız olmasıdır. Yani sizin sisteminiz bağlanacak olan donanımın her özelliğini bilmek zorunda değildir. SCSI sayesinde bilgisayar ve yan birim rahatlıkla haberleşebilir. SCSI özelliğini bilmek zorunda değildir. SCSI sayesinde bilgisayar ve yan birim rahatlıkla haberleşebilir. SCSI kartı, yani bilgisayarla yan birim arasındaki kontrol kartı toplam yedi SCSI birimini kontrol edebilir.

Hem Macintosh hem de AMIGA sistemi, hard diskler için SCSI birimini kullanır. Yani gerekli yazılımla Mac donanımlarını AMIGA'nın SCSI birimi ile kontrol etmek mümkündür. SCSI birimleri yüksek hızlarından dolayı büyük PC uyumlu sistemlerde de kullanılmaktadır. Ancak bu alanda IDE (integral drive electronics - sürücü içi elektronik) birimleri daha yaygın olarak kullanılmaktadır. SCSI'da olduğu gibi IDE'de de sürücüler minimum oranda donanımla bilgisayara bağlanabilmektedir. Ancak IDE birimleriyle kullanılan hard disklerin hızı aynı seviyedeki SCSI hard disklerinden daha düşüktür.

Soru: Hard disk hızını ne belirler?

Cevap: Hard diskin hızını belirleyen ana faktörler, sürücü donanımı, arabirim donanımı ve arabirim yazılımıdır. Sürücünün hızı bir dosyanın okunması için geçen ortalama süre olarak tanımlanabilir. Birkaç yıl öncesine kadar belli bir miktar bilginin okunması için 60-80 milisaniye (ms) gerekiyordu. Ancak yeni modellerde bu süre 20 ms'ye kadar düşmüştür. Genel olarak, aynı bölgeye sıkıştırılmış iki ortamdan, büyük kapasiteli olanı daha hızlı çalışacaktır. Yani 3.5 inch büyüklüğündeki hard disklerden 200 MB'lık olanı 50 MB'lık olanından daha hızlı çalışacaktır.

Sürücü hızında sürücü donanımı çok önemliyse de, arabirim donanımı ve yazılımı da büyük rol oynar. Farklı arabirimlere bağlanan bu sürücü biriyle daha hızlı çalışabilir. Bunların yarattığı hız farkını önceden bilmek imkansızdır. Bu yüzden en basit yol hız testlerini yapmaktır. Ancak bu hız testlerindeki sayılara da çok önem vermeyin. Çünkü günlük kullanımda, yüzde 10 - yüzde 20'lik bir fark büyük zaman farkı yaratmaz.

Hard diskinizin bir süre sonra yavaşladığının farkına varabilirsiniz. Bunun nedeni disk bölünmesi olabilir. Sürücünüzü kullanmaya ilk başladığınızda tüm dosyalar diskin aynı bölgesinde saklanabilir. Ancak disk doldukça büyük dosyaların bir kısmı diskin başına, bir kısmı sonuna yazılmak zorunda kalır. Böyle parçalanmış dosyaların okunması uzun sürecektir. Çünkü diskin okuma kafası dosyanın tümünü okuyabilmek için oraya buraya

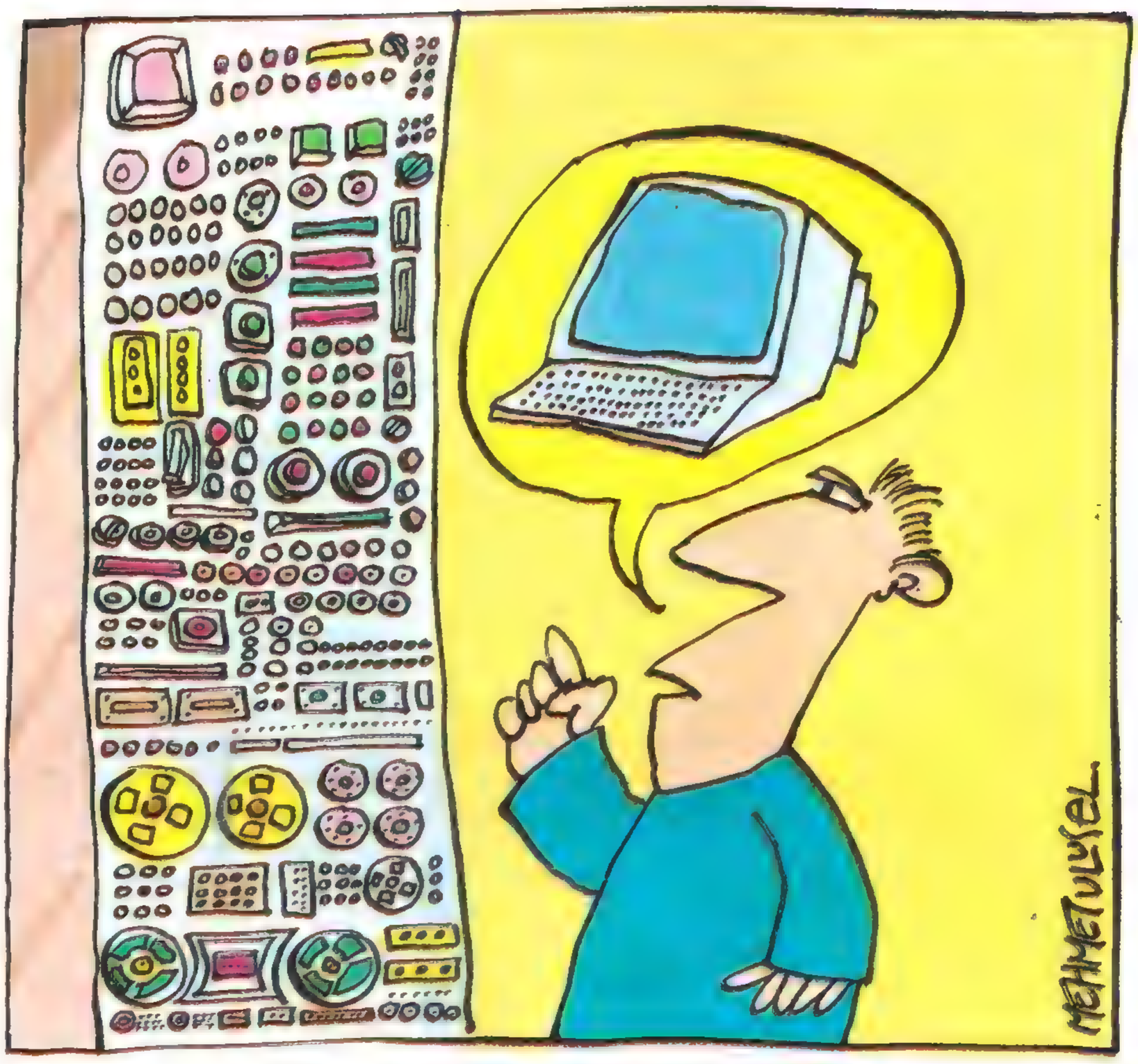
gidip gelmek zorundadır. Bu sorunun üstesinden gelmek için hard diskler için yazılmış utility programlarını (Quarter-Back-Tools) kullanabilirsiniz. Ya da hard diskin tümünü floppy disklere yedekleyip, hard diski formatladıktan sonra dosyaları floppy disklerden geri yerleştirebilirsiniz.

Soru: Chip RAM ve fast RAM arasındaki fark nedir?

Cevap: Belleği, CPU'nun (central processing unit - merkezi işlem birimi), komutları (programları) ve bilgileri geçici olarak sakladığı bir kayıt ortamına benzetebiliriz. Bilgisayarın çoğunda bir tek işlem birimi vardır (processor) ve bunun kullanacağı bellek de tek türdür. Ancak AMIGA'da grafik gösterme, disk iletişimini sağlama ve müzik çalma gibi işler için yardımcı işlem birimleri (coprocessor) adı verilen başka birimler de vardır. Bu birimler CPU'dan ayrı çalışırlar ve onun yükünü hafifletirler.

Yardımcı birimler de çeşitli bilgileri okumak için bu geçici bellek bölgesine erişirler. Grafik ve ses chip'lerinin erişebildiği bu RAM bölgelerine chip RAM denir. Bu bölgenin büyüklüğü bilgisayarınızda takılı olan Agnus chip'ine bağlı olarak 512 K, 1 MB veya 2 MB olabilir. Bunlardan başka, takılacak olan RAM chip'lerine sadece CPU erişebilir. Bu yüzden 4 MB belleğiniz bile olsa bir çizim programı yetersiz bellek olduğunu bildiren bir hata mesajı verebilir. Çünkü grafik chip'i ek belleğe erişememektedir.

Birçok AMIGA, üzerinde sadece chip RAM takılı olarak satılır. Bu yüzden merkezi işlem birimi de geçici kayıt yeri olarak sadece bu bölgeyi kullanabilir. Genelde merkezi işlem birimi ve yardımcı birimler belleği dönüşümlü olarak kullanırlar. Yani biri başka bir iş yaparken diğeri bu bölgeyi kullanır. Bu durumda eğer grafik chip'leri büyük grafiksel işlemler yapıyorsa, merkezi işlem biriminin erişimi yavaşlar.



Chip RAM'den başka bilgisayarınıza ekleyeceğiniz bellek birimlerine sadece merkezi işlem birimi erişebilir. Yardımcı birimler buraya erişip işlemleri yavaşlatmadığı için bu tür belleklere İngilizce'de hızlı anlamına gelen Fast RAM adı verilir. Böylece merkezi işlem birimi ve yedek işlemciler belleği paylaşmak zorunda kalmazlar ve işlemler hızlanmış olur.

Soru: Agnus, Fat Agnus, Fatter Agnus ve Super Agnus arasındaki farklar nelerdir?

Cevap: Her şey bir yana Agnus chip'i AMIGA'nın diğer cihp'lerinin ne kadar chip RAM'e erişebileceğini belirler. A1000'lerde dikdörtgen bir Agnus chip'i vardır ve bu sadece 512K'lık bir belleğe sahiptir. İlk A500 ve A2000'lerde ise Agnus kare şeklindeki Fat Agnus ile değiştirildi. Ancak bu da 512K erişime sahipti. Daha sonraki modellerde Fatter Agnus kullanıldı. 1 MB chip belleğine erişim sağlayabilen bu chip de kare şeklindeydi ve Fat Agnus kadar yer kaplıyordu. Fatter Agnus'un en yeni şekli geliştirilmiş chip seti (enhanced chip set - ECS) ile kullanılan bir modeldir ve bu yüzden ECS Agnus olarak anılır. Bu chip de sadece 1 MB chip RAM kullanabilmesine rağmen ECS Denise chip'inin geliştirilmiş grafik modlarını destekleyebilmektedir.

En yeni sistemlerde ise 2 MB erişime sahip olan bir Agnus kullanılmıştır. İşleri daha da karıştıran bir nokta da bu iki Agnus'un da birbirinden farklı olmasıdır. Ayrıca her iki model de direkt olarak A500 veya A2000 ile kullanılamazlar çünkü bu sistemlerin devre şeması yeni modellerden farklıdır ve 2 MB'lik chip RAM'ı kaldırmazlar.

Soru: 32-bit RAM nedir ve 16-

bit RAM'den farkı nedir?

Cevap: 16-bit ve 32-bit RAM terimleri bir seferde bellek ve işlemci arasında yapılacak tek bir işlem sırasında taşınacak bilginin büyüklüğünü tanımlar. Yani bu terimlerin chip'lerin kendileriyle bir ilişkileri yoktur. Genelde 16-bit için de 32-bit için de aynı RAM chip'leri kullanılabilir.

Bilgi transferinin sınırını işlemcinin ve bus denen, işlemciler ile hafıza chip'leri arasındaki taşıyıcı kanalların fiziksel özellikleri belirler. A500, A1000 ve A2000'deki kanallar bir seferde sadece 16 bit taşıyabildikleri için bu sayı sınırı belirler. A3000'de ise 32 biti bir seferde okuyabilen ve gönderilen bir işlemci bulunmaktadır. Bu yüzden A3000 için 32-bit denmektedir.

A2000'in standart işlemcisi 16-bit işleyebilse de gelişmiş işlemciler için giriş portlarına sahiptir. 16-bitlik A2000'e 32-bitlik bir kart takınca ne olur? Fiziksel olarak sadece 16-bit okunabildiği için 32-bitlik işlemler için iki kez bilgi aktarılması yapılır. 32-bit kanallarından tam olarak yararlanmanın en uygun yolu normal haberleşme sistemi es geçip işlemciyi direkt olarak hafızaya bağlamaktır. Bu yöntem hafızaya erişmek için en hızlı yoldur. 32-bit'lik hafıza kullanıldıktan sonra işlemci kendi 16-bit'lik hafızasına (örneğin chip RAM'a) erişebilir. Ancak bunun hızı diğerlerinden daha düşük olacaktır.

Soru: MMU nedir ve nasıl kullanılır?

Cevap: MMU (memory management unit - hafıza düzenleme birimi) 68020, 68030 ve 68040 gibi gelişmiş işlemcilerle kullanılır. 68020 için yardımcı işlemci olarak bulunan MMU, Birçok 68030 ve 68040'ın içinde yeralmaktadır.

MMU birkaç işleve sahiptir: hafızanın istenen bölgelerine erişimi engeller, başka bir program korunmaya alınmış bir hafıza bölgesini üzerinde okuma veya yazma yapmak isterse ana programı haberdar eder, hafıza adres bloklarını değiştirir.

Hafıza korunması çok önemlidir. Özellikle multi-task olarak çalışan bir ortamda ipini koparan bir programın diğer programların kullandığı bölgelere girmesi istenmez. Ne yazık ki AMIGADOS henüz bu korunma özelliklerini kullanmamaktadır. AMIGA'da sadece UNIX işletim sistemi programları korumak için MMU'yu kullanır.

Belirli hafıza bölgelerini gözlemek programcıya, kendi programının ne zaman başka bölgelere saptığını göstermek için iyi bir yoldur. Bazı yazılım programları MMU'yu bu amaçla kullanmaktadır.

Hafıza adreslerini değiştirmek genel olarak hızlandırılmış bir A2000 ile Kickstart'a 32-bit erişim sağlamak için kullanılır. 32-bit hızlandırıcı kullanılsa bile, Kickstart rutinlerini çokça kullanan programlarda erişim yavaşlayabilir. SetCPU gibi programlar veya CLI'deki CPU komutuyla Kickstart programı 32-bit'lik hafızaya alınabilir ve MMU yardımıyla da işlemci kandırılabilir. Böylece CPU, 32-bit'lik Kickstart'ın eskisiyle aynı adreste başladığını sanacak ve erişim hızlanacaktır. Şu anda MMU'nun ana kullanım alanı Kickstart'ın 32-bit'lik hafızaya alınmasıdır.

Soru: FPU nedir?

Cevap: FPU (floating point unit - ondalıklı sayı işlemcisi) 68020 veya 68030 gibi geliştirilmiş bir işlemci ile kullanılabilecek bir matematik işlemcisidir. Bu amaçla kullanılan en yaygın chip'ler 68881 ve 68882'dir. 68040'ın içinde bazı FPU fonksiyonları bulunmaktadır.

Birkçok CPU sayılarla yapılan işlemleri tam sayı olarak yürütür. Bunun anlamı ise kullanılan sayıların -2.147.483.648 ile +2.147.483.647 arasında olduğudur. Bu yelpaze yeterince geniştir. Ancak bazı programlar yüksek oranda kesinliğe ihtiyaç duyarlar. Gereken kesinliğin elde edilebilmesi için ondalıklı sayıların kullanılmasına gerek vardır. Bu işlemler çok karmaşık olduğu için bu tür programlar genelde yavaştırlar. Ancak bir FPU yardımıyla tüm matematik işlemleri hızlandırılabilir.

Az sayıda AMIGA programı - CAD, üç boyutlu tasarım ve hesap tablosu programları - matematik işlemciye gerek duyar. Matematik işlemcisi yardımıyla Imagine, Sculpt-Animate gibi programlar çok hızlanırlar ama masaüstü yayıncılık programları, kelime işlemciler veya çizim programlarında herhangi bir hızlanma gözlenmez. Eğer hızlandırıcı kartınız varsa ve üç boyutu çizim programlarıyla uğraşacaksanız FPU'ya ihtiyacınız vardır.

Soru; Multi-sync monitör nedir?

Cevap: Televizyon ekranlarında olduğu gibi bilgisayar monitörlerinde de bir ışın ekranı soldan sağa ve yukarıdan aşağı doğru tarar. Bu ışının ekranı tararken bir yandan diğerine gidiş hızına, yatay tarama hızı denir. AMIGA'nın görüntüleri yaklaşık 15.75 KHz'lik bir tarama ile sağlanır.

Birçok monitör ekranı saniyede 50 kez tarar. Bu tarama hızıyla ekrana, bir saniye içindeki 50 tarama ile en fazla 256 satırlık grafikler çizilebilir. AMIGA 512 satırlık interlace göstermeye geçince, ekranın her seferinde yarısı taranabildiği için, görüntü titrer.

Saniyenin 50'de birinde daha yüksek sayıda satır taraması yapılması için tarama hızının daha yüksek olması gerekir. Yatay tarama hızını iki katına çıkararak aynı süre içinde iki kat satır taramak mümkündür. IBM PC uyumlu sistemlerin kullandığı VGA gösterim sistemi de bu yönteme dayanır. Aynı şekilde FlickerFixer adlı kart ve A3000'lerin gösterim sistemle-

ri de titremesiz gösterim sağlar.

Birçok monitör tek hızda yani 15.75 veya 31.5 KHz'de çalışır. Ancak IBM sistemleri CGA gösteriminden VGA gösterimine geçerlerken NEC şirketi, gelen farklı tarama hızlarına ayak uydurabilen bir monitör üretti. Farklı senkronizasyonlarda gösterim sağlayabildiği için bu sisteme 'multi-sync' dendi. Tabi ki bu tür monitörler her iki sabit taramalı monitörlerden de pahalıdır. Diğerleri 15.75 veya 31.5 KHz'de sabit olarak çalışmalarına rağmen multi-sync monitörler gelen sinyale göre kendilerini ayarlar.

Bugün satılmakta olan multisync monitörler 30-50 KHz arasında çalışırlar. Bu yüzden AMIGA'cılar ya sürekli olarak geliştirilmiş titremeyen gösterimle çalışmakta (tabi bir multisync monitörle) veya AMIGA'nın normal gösterim modlarını kullanmaktadırlar.

Soru: PostScript yazıcı nedir?

Cevap: PostScript, Adobe tarafından geliştirilen bir programlama dilidir ve özellikle masaüstü yayıncılık programlarında yazıcı ile haberleşmede kullanılır. PostScript dış ortamlara yönelik bir dil olduğu için yazıcılara, bir eğri boyunca yazı yazmak gibi karmaşık işlemler hakkındaki bilgileri kolaylıkla iletilebilir.

PostScript'in en önemli özelliklerinden biri font denen yazı karakterleri üzerindedir. Bu sistem sayesinde binlerce değişik türde hazırlanan fontlar kenarlarında kesikler olmaksızın düzgünce basılabilir. PostScript'in bir başka özelliği ise yazıcıdan bağımsız olmasıdır. Yazıcı ister laser printer, dokuz iğneli veya dizgi makinesi olsun PostScript sayesinde mümkün olan en yüksek detayla çalışacaktır.

Laser yazıcılar genellikle ikiye ayrılır: PostScript içerenler veya Hewlett-Packard LaserJet komut seti. Lisans sebebiyle birincisi diğerinden çok daha pahalıdır. PostScript'e sahip bir yazıcı alıp almamak kullanılan yazılıma bağlıdır. PostScript'i desteklemeyen bir programa sahipken PostScript'li bir yazıcıya kucak dolusu para dökmek pek akıllıca olmaz. Eğer masaüstü yazıcılık programınız PostScript kullanabiliyor, ancak böyle bir yazıcı size pahalı geliyorsa gidilecek başka yollar vardır. Örneğin Compugraphic fontlara sahip bir program normal yazıcılar da bile çok verimlidir.

PostScript'li bir yazıcı almak için önce iyi bir masaüstü yayıncılık programına, geniş bir font yelpazesine ve profesyonel bir dizgi ortamına ihtiyacınız vardır.

BİLGİSAYARINIZIN GELECEĞİNİ
RİSKE ATMAYIN!..

Commodore AMIGA

GÖZLEM BİLGİSAYAR
ARTIK
TELETEKNİK YETKİLİ SERVİSİ

* Garantili cihazlarınıza garanti dahili servis...
* Garantisi dolmuş cihazlarınıza tamirattan sonra 1 ay ek garanti...
* Teleteknik servis ve yedekparça fiyatlarıyla güleryüzlü hizmet...
* Her türlü sorununuza en kısa zamanda mutlaka kesin bir çözüm...

GÖZLEM BİLGİSAYAR
Bayındır Sokak. 5/12 Yenişehir / ANKARA Tel : 135 30 30 - 91 Fax : 134 08 13

Teleteknik Sohbet

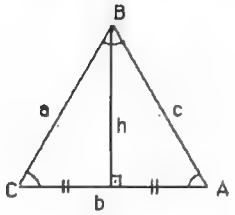
AMIGA

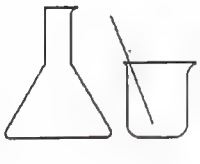
AÇIK ÖĞRETİM OKULUNA HOŞ GELDİNİZ

Evinizde Ders, Test
(Okul öncesinden - ÖSS - ÖYS Hazırlığına kadar)

5 ?

2+8= ?





Siz

Amiga'nızla

Sadece

Oyun mu

Oynuyorsunuz?

✖ OKUL ÖNCESİ

Sayılar, Harfler

Renkler (Konuşmalı)

✖ İLKOKUL

- ✔ **DÖRT İŞLEM (1 - 2 - 3)**
  Toplama - Çıkarma - Çarpma - Bölme (Seviyeli)
- ✔ **ARİTMETİK**
  Çözümlü Problemler ve Test Sınavı
- ✔ **FEN BİLGİSİ (3 - 4 - 5)**
- ✔ **SOSYAL BİLGİLER (3 - 4 - 5)**
- ✔ **TÜRKÇE (3 - 4 - 5)**
  Son 10 yılın kolej sınav soruları (1500 soru kütüphanesi)
- ✔ **KOLEJLERE HAZIRLIK (4 - 5)**
  Konu Anlatımlı ve Testli

✖ ORTAOKUL

- ✔ **TÜRKÇE**
  (Fen Liselerine Hazırlık)
- ✔ **GEOMETRİ**
  Pisagor, Sinüs, Cosinüs Teoremleri - Alan Hesapları

✖ LİSE

- ✔ **BİYOLOJİ**
  Şekil ve Grafikli Genel Test
- ✔ **GEOMETRİ**
  Pisagor, Sinüs, Cosinüs Teoremleri - Alan ve Hacim Hesapları

✖ ÖSS - ÖYS HAZIRLIK

- ✔ **SOSYAL BİLMLER**
  Tarih - Coğrafya - Felsefe Genel Test (1500 Soruluk Sınav)
- ✔ **TÜRKÇE**
  Edebiyat, Deyimler, Yazım, Sözcük ve Cümle (1500 Soruluk Sınav)

✖ İNGİLİZCE

10000 Kelimelik İnglizce - Türkçe, Türkçe - İngilizce Telaffuzlu Sözlük ve TEST Programı

NOVA AMIGA EĞİTİM SERİSİ

NOVA BİLGİSAYAR HİZMETLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

Merkez : Halaskargazi Cad. No : 200 / 1 Osmanbey / Şişli - İST.
Tel : 147 16 17 - 147 05 86 - 148 57 27 - 342 54 00 - 342 54 03
Fax : 132 25 89

İzmir : 1392 Sok. 20 / 2
Alsancak / İZMİR
Tel : - 22 09 91

Şube : Atrium - Migros 3. Kat Ataköy 9. Kısım
Tel : 559 14 84

Dört Köşe

İşte yine birlikteyiz. Bu ay oldukça fazla mektup aldım ve işte bunların çoğu. Eğer mektubunuz yayınlanmadı ise üzülmeyin, muhtemelen ben yazımı bitirdikten sonra elime geçmiştir ya da bazıları gibi postada kaybolmuştur ve birkaç ay sonra elime geçecektir.

Bu arada, aynı soruları soran arkadaşlarımızın hepsine tek tek cevap yazamıyorum ve beni anlayışla karşılayacaklarına inanıyorum.

Yazar adayı bir arkadaşımıza da kısa bir notum var. Sayın Bilge Kağan Ünaldı, eğer dergimizde yazar olarak çalışmak istiyorsanız lütfen adresimize gelin. Her türlü teklife açığız. İlginize de teşekkürler.

Ayrıca ilgilenen arkadaşlardan TANIŞALIM SÖYLEŞELİM köşesine yazan arkadaşlara birer mektup yazmalarını rica ediyorum. Bir mektubun hiçbir zararı olmaz.

Sizi daha fazla bekletmeden hemen mektuplara geçiyorum. Gelecek ay tekrar birlikte olmak üzere, hoşçakalın.

İstek ve Şikayet Kutusu

DAHA FAZLA OYUN

Burçin Hekimoğlu

Derginizin 3. sayısını aldım ve çok beğendim. Ama bir eksik yönü var, bence oyun tanıtımına daha çok önem vermelisiniz. Bir de iki satırdır "HANÇER"in reklamını veriyorsunuz fakat tanıtımını vermiyorsunuz. Bu oyunu alıp almamakta kararsızım.

Dergimizi beğenmene çok sevindim, fakat oyun tanıtımlarının artırılması konusunda pek yardımcı olamayacağım. Derginin genel çizgisine bir göz atarsan, kopya oyun desteklemesine karşı olduğumuzu hemen farkedeceksin. Ama yine de elimizden geldiğince sizlerin de isteklerine yer verebilmek için değişik türlerdeki oyunların hem açıklamalarını hem de tanıtımlarını yapmaya devam ediyoruz. Daha çok oyunların SADECE tanıtılmaları üzerinde duruyoruz ve gerçekten de açıklanması gerekenler açıklanıyor, ki bu tür oyunlar genelde FRP, macera ve benzeri türlere giriyor. Hançer'in tanıtımına gelince, sadece desteklemek amacıyla da olsa alınması gerektiğine inanıyorum. Bunun dışında zaten almaya değecek bir oyun (tabii strateji seviyorsan).

Soruyorum Söyleyin

SAY, BASIC VE AREXX

Cengiz Aytuğ

Benim birkaç sorum var.

1. BASIC kitabında SAY komutu yer almasına rağmen çalışmıyor ve Workbench disketini istiyor. SAY komutunu nasıl kullanabilirim?

2. AREXX ile ilgili Türkçe kitap var mı?

3. AMIGA BASIC kitabının Türkçesi mevcut mu?

İşte Cevaplar:

1. Workbench'i istemesinin sebebi, SAY komutunun ihtiyacı olan şeyleri yüklemek istemesinden dolayıdır. Eğer gerekli diskleri isteme sırasına göre yerleştirirsen SAY komutu çalışır.

2. Malesef AREXX ile ilgili Türkçe kitap yok, ama dergimizin AMIGA PROFESYONEL ekinden bu konuda bilgi edinebilirsin.

3. BASIC kitabının Türkçesi de henüz mevcut değil.

HANGİ DİLLER?

Kürşat Nebi Erdoğan

AMIGA 500 hangi programlama dilleriyle tam uyumlu çalışabilir?

AMIGA için hemen hemen tüm dillerin derleyicisi vardır, fakat bazılarında ufak da olsa değişiklikler yapılmıştır. Bu diller arasında sayabileceklerim, C, Pascal, Cobol, BASIC, Assembly, Fortran, ADA, Prolog. Aradığınız derleyiciyi bulabileceğinizden eminim.

HANGİ AMIGA?

Sibel Gökçe

Ben AMIGA'ya merak saran bir gencim. Bir yıl AMIGA 500 kullandım ve sattım. A600HD, CDTV ve A500 PLUS hakkında öğrenmek istediklerim var. Yardımcı olursanız sevinirim. En içten sevgilerimle.

AMIGA'nın yeni ev bilgisayarlarının hemen hemen hepsi ortak özelliklere sahip. HABERLER'de de öğrenebileceğin gibi, A500 PLUS bu ay Türkiye'ye girdi. A3000'lerde kullanılan kickstart 2.0 ve Workbench 2.0'ı kullandığı da doğru. Genel bilgileri ise yine HABERLER'de okuyabilirsin. CDTV ise hem bir CD-ROM kullanabiliyor hem de takılabilecek herhangi bir disk sürücüsünden de program yükleyip çalıştırabiliyor. Özel klavye, mouse ve joystick'i ile harika bir AMIGA. A600'ün de henüz ne olacağı belli değil. Bu konulardaki gelişmeleri dergimizden takip etmen mümkün.

BAZI SORULAR

Hakan Köseoğlu

Derginizin ilk sayısını aldım ve çok beğendim, size bazı sorularım olacak.

1. AMIGA'ma bir 5.25'lik disk sürücü bağlarsam ne gibi avantajlarım olabilir?

2. AMIGA'yı bir PC gibi kullanabilir miyim? Bunun için neler gerekli?

3. AMIGA'yı C-64 gibi disket takmadan kullanabilir miyim?

4. AMIGA'da bulunan kelime işlem programlarından hangilerini önerirsiniz?

5. AMIGA'da DPaint'den başka ne gibi çizim programları var?

6. AMIGA'da iş programları hangileridir?

İlk sayımızı beğenmene sevindim, sanırım mektubun postada oldukça gecikmiş çünkü biz altıncısını çıkardık bile. Umarım hâlâ beğeniyorsundur.

1. Bir 5.25 almak hem daha az disket parası ödemene yarar hem de çok disketli oyunlarda kolaylık sağlayabilir. Yalnız 5.25 sürücüden oyun gibi programları yükleyebilmen için bir de Booter'a ihtiyacın olacaktır.

2. AMIGA'yı PC gibi kullanmak için Vortex'in ATOnce+ kartını takmalısın. Tabii başka çözümler de var fakat bu en iyisi.

3. AMIGA, C-64 gibi, herhangi bir şey yüklemeden çalışamaz. Ancak, bir Harddisk satın alırsan sürekli disklerle boğuşmaktan kurtulursun. Eğer C-64 gibi kasede kayıt yapmak istiyorsan, pek başarılı olabileceğini sanmam çünkü böyle bir imkan yok.

4. AMIGA'da kullanabileceğin çok çeşitli kelime işlem programları var. Bunlardan WordPerfect, TransScript ve Prowrite'ı önerebilirim. Özellikle Prowrite'ın 3.2 versiyonu, evde kullanım için mükemmel bir çözüm.

5. Grafik için her zaman en iyisi DPaint olmuştur. Fakat yine de başkalarını da kullanmak istersen, Express Paint, PhotonPaint ve DigiPaint'i deneyebilirsiniz.

6. AMIGA'da ne iş yapacağına göre iş programları değişir. Ne yapmak istediğini yazmalısın.

AMIGA BASIC

Cem Çetintaş

Ben amatör bir A500'cüyüm. Yeni olduğum için bilgisayarımı pek kullanamıyorum. Size bir sorum var; AMIGA'da BASIC dilini kullanabilmem için neye ihtiyacım var?

BASIC kullanmak için gerekli her şeyin elinde mevcut olması gerekir. AMIGA'nın kutusundan çıkan iki disketten biri Workbench diğeri ise Extras'dır. Extras'da hem BASIC derleyicisi hem de örnek programlar var. Ayrıca bir de BASIC kitabından gerekli bilgileri edinebilirsin.

BASIC'i çalıştırmak için Workbench'i yükledikten sonra Extras Disketini takıp Disk işaretinin üzerinde sol mouse tuşuna iki kere ard arda bas. Açılan pencereden AMIGA BASIC'i de aynı şekilde çalıştır. Ayrıca, eğer örnek programları da aynı şekilde çalıştırırsan hem BASIC yüklenecek hem de program çalışacamktır.

AMATÖRLERE DESTEK

İbrahim Murat

Dört aylık AMIGA kullanıcısıyım ve derginizi de bir süredir takip etmekteyim. Derginizi beğeniyorum ama benim de her okuyucu gibi bazı isteklerim var, ilgilenirseniz çok sevinirim.

1. Biz amatörler için BASIC programlar vermenizi bekliyorum.

2. Oyun açıklamalarında uzakdoğu (karate) ve sokak döğüşü hiç yapmıyorsunuz, lütfen yapın.

3. Yeni A500 sahiplerine öğretici bilgi veriniz.

4. Çizim programlarını tanıtıcı bilgiler verin. Ayrıca Tiyo ve Tuzaklara ağırlık verin. İsteklerime kulak verdiğiniz için teşekkür ediyorum.

Yeni bir kullanıcı olman sebebiyle isteklerinin bu doğrultuda olması çok doğal. İsteklerini tek tek cevaplayalım:

1. Dergimizin yeni sayılabilecek eki olan AMIGA PROFESYONEL'i takip edersen siz amatörler için de bir şeyler bulabileceğine eminim. Gerçi şimdilik BASIC programlar yayınlanmıyor. Gelecekte bu da olabilir.

2. Oyun açıklamalarımız genel olarak konuya değil yeni-

liklerine göre seçilmekte. Ayrıca yazarlarımızın getirdiği tanıtımların arasında yayınlanacak olanlar seçilmekte.

3. Yeni AMIGA kullanıcılarına yönelik yazılarımız her zaman bulunmakta. Eğer ilgilendiğin özel bir konu varsa bu konuda DÖRT KÖŞE'de sana yardımcı olabilirim.

4. Çizim programlarının kopyalarını almak yerine kitabı ve tüm açıklamaları ile birlikte alırsan bu konuda pek bir yardıma ihtiyacın kalmaz. Yine de yardımcı olmak isterim tabii. Bunun için de problemini bana yazman gerekiyor.

MODEM? DISKDOC.?

Çağdaş Kalafat

1. Modem nedir? Piyasadaki modemlerin fiyatları ne kadardır? BPS ne demektir?

2.DiskDoctor nedir? Workbench'den nasıl çağırabilirim?

İşte cevapların:

1. Modem, telefon hatları aracılığıyla bilgisayarlar arası iletişim sağlayabilen bir arabirimdir. Bu sayede başka marka bilgisayarları bile olsa arkadaşlarınıza bağlanabilir ve birbirinize mesaj bırakabilirsin. Tabii en önemlisi çeşitli klüplere üye olarak modem aracılığı ile programlarından yararlanabilirsin. Kısaca telefon aracılığı ile her şey yapabilirsin, bunlara karşılıklı oyun oynamak da dahil edilebilir. BPS (Bauds Per Second) transfer hızını belirtir. Şehir içi kullanımlarda bile en azından 2400 baud hatta mümkünse daha hızlı bir odem tercih edilmelidir. Fiyatlara gelince, 700.000 TL'den başlamakta ve modem kalitesine göre artmaktadır.

2. DiskDoctor, başvurulması gereken son yöntemdir. Aslında arızalı programları düzeltmeyi amaçlar fakat çoğunlukla arızalı programları silerek diski ancak kopyalanabilir bir hale sokar. Workbench'den çağırmak içinse, Shell'i çalıştırıp DiskDoctor girmen yeterlidir.

Tanışalım Söyleşelim

• AMIGA hakkında amatörce her konuda yazışmak isteyenler için adresim: Çağdaş Kalafat, 15. P.Tug.Loj. Öztekin Apt. No: 8 05100 Amasya

• Ben program ve oyun meraklısı CA (Commodore-AMIGA) okuruyum. AMIGA 500'ü sadece oyun için kullanmayı bildiğimden, programlamayı bilmiyorum. Programlama hakkında bilgilerini benimle paylaşmak isteyen okurlar için adresim aşağıda.

Not: Mektuplarınız cevapsız kalmayacaktır. Kürşat Nebi Erdoğan, Toprak İşhanı Kat 2 No 16, 53100 Rize.

TELECOM'A
UĞRAMAK
AYRICALIKTIR.

Telecom
Elektronik ve Bilgisayar Sistemleri Sanayi ve Ticaret Ltd. Şti.
Karanfil sokak 15/3 Kızılay/ANKARA
Tel: 4171097 4177073

Amigacıların dergisi de ***Amiga!***

Amiga Dergisi *yaratıcılığa ve yaratıcılara sınır tanımayanlar için...*

Program açıklamalarından oyun tanıtımlarına, bilimsel yazılardan ipuçlarına veya hoş sürprizlere, Amigacıların aradığı herşey ***Amiga Dergisi****'nde var!*

Siz de ***Amiga Dergisi****'ne abone olun, sınırsız yaratıcılığın dergisi evinize gelsin.*

Teleteknik

Amiga Dergisi Abone Formu

Derginizin abonelik ücreti 1 yılık (12 sayı) 100.000.-TL, 6 aylık (6 sayı) 50.000.-TL'dir. Abone olmanız için banka hesap numaramıza istediğiniz abonelik ücretini yatırıp banka dekontunun fotokopisini doldurduğunuz bu formla birlikte adresimize göndermeniz yeterlidir.

Adı, Soyadı:
Adresi:

Tel: Tarih: İmza:
Vergi Dairesi/No:

Amiga Dergisi Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy 80030 İstanbul
Tel: (1) 252 50 33 (6 Hat) Hesap No: Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5

AMIGA İle Reklam Filmi

Reklam, yaptığı iş gözetilmeksizin her türlü firmanın tanınmak için ihtiyacı olan bir tanıtımdır. Her türlü firma diyorum, çünkü yapılan iş ne olursa olsun, tanınmayan ve işlevi bilinmeyen bir firmanın pek de iş yapacağı söylenemez. Bu alandaki en büyük pazarı da çağımızın sihirli kutusu Televizyon oluşturmaktadır. İster kendiniz, ister ticari amaçlarla başka firmalar için reklam hazırlıyorsanız, yapılacak işin hem iyi hem de düşük maliyetli olması gerekir. Tabii ki gerekli aletler yapılacak işe göre seçilmelidir.

Bu yazıda anlatacağımız işi ise en basitten aldım ve sadece gerekli bir program var o da Deluxe Paint III veya daha yeni bir versiyonu. İş oldukça basit ve elimden geldiğince detaylı anlatacağım.

Başlangıçta elimizde sadece 6 cm x 4 cm boyutunda bir logo fotokopisi ve bir adet de firma broşürü bulunuyordu.

Logoyu bir biçimde bilgisayara geçirmemiz gerekiyordu. Önce Digi View Gold III ile denedik fakat sonuç pek iyi değildi. Logo çok ufak olduğu için kamera logonun kenarlarını, ortasını olduğu kadar net alamıyordu, dolayısıyla sonuç da pek iç açıcı değildi. Aslında fotoğraf, logo vb. basılı malzemeyi bilgisayara geçirmenin en doğru yolunun scanner kullanmak olduğunu biliyorduk ancak o anda kullanabileceğimiz bir scanner elimizin altında yoktu. Aklımıza Teleteknik geldi. Elimizde firmanın logosu Teleteknik'e gittik, bize çok sıcak davrandılar. Ellerinde 200 dpi bir A4 scanner mevcuttu. Logoyu 640x512 (Hires-Interlace) boyutlarında 200 dpi, siyah beyaz olarak digitize ettik. Sandığımızın aksine scanner'dan gelen resmi direkt olarak kullanamadık. Resim gerçekten kötü durumdaydı. (Scanner özellikle siyah-beyaz modda çalışırken; siyahtan beyaza veya beyazdan siyaha geçerken ara çizgiyi gri tonlarında algılar ancak siyah-beyaz çalışırken araya gri ton koyma gibi bir imkanı olmadığı için grilerin bir kısmını beyaza bir kısmını da siyaha tamamlar, sonuç Şekil 1'deki gibidir). Tabii bunda logonun küçük olması ve de fotokopi olması büyük rol oynadı. Resmi Dpaint III'e alıp her köşesini gayet dikkatli bir çalışmayla tek-tek düzelttik, düzeltme işlemi sırasında DPaint'in Magnify (Mercek) özelliği bize çok yardımcı oldu. 45 dakikalık bir çalışma sonrasında da resim Şekil 2'de görüldüğü halde geldi.

Logoyu, "KALEKİM" yazısını ve her ikisini birden ayrı ayrı brush alıp, hepsini teker teker brush olarak kaydettik. Belki aklınıza hemen niye ayrı ayrı brush kayıt işlemleri yaptığımız sorusu gelebilir. Bunu aşağıda ayrıntıları ile anlatacağız ama yine de burada ufak bir açık-

Şekil: 1

Şekil: 2

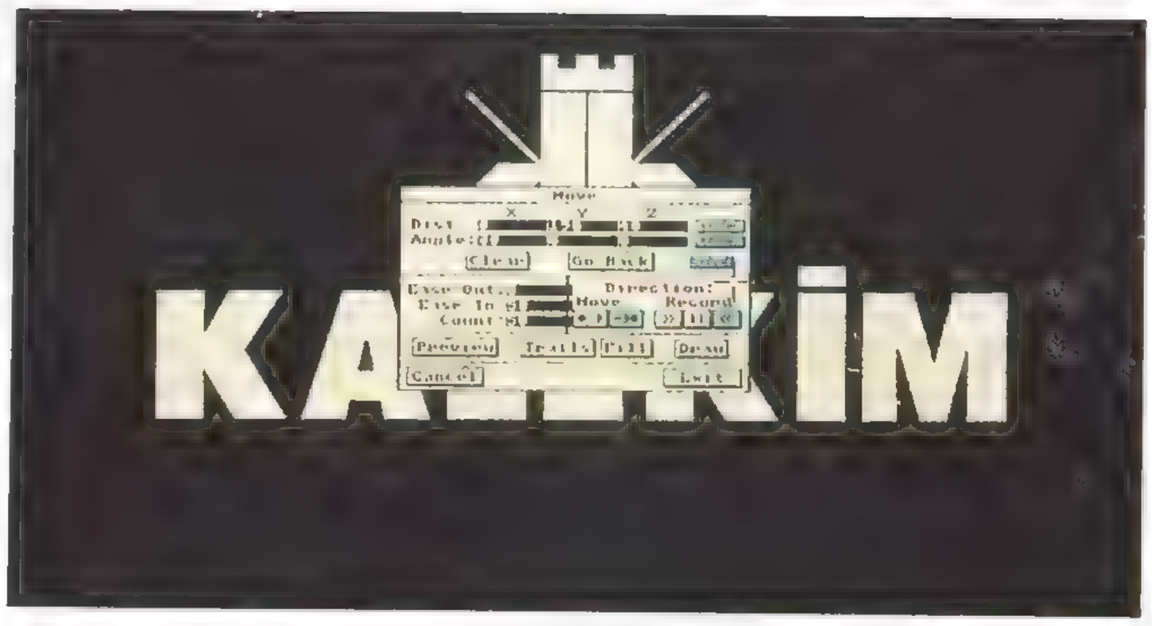
lama yapmakta fayda var. Temel olarak, firmanın logosunu, renklerini vb. şeylerini değiştiremezsiniz!. Dolayısıyla logo ile yazı arasında mesafenin ve logonun yazıya göre yatay eksendeki konumunun tamamiyle korunması gerekiyordu. Bu nedenle logo ve "KALEKİM" yazısını beraber brush olarak alıp kaydettik. Bu brush'ı ileride rehber (Referans) olarak kullanacaktık. Logo ve "KALEKİM" yazısını ayrı ayrı brush alıp kaydettik, çünkü ileride animasyon aşamasında da göreceğiniz gibi bu brush'lara ayrı hareketler verecektik.

Artık animasyonumuzu yapmaya başlayabilirdik. İşe ekranı silmekle başladık. Menüden Anim/Frame/Set#, seçip çıkan pencerede count karşılığına 150 yazdık ve OK dedik. Bu 150 frame'lik (karelik) bir animasyon için yer ayırdığımız anlamına geliyordu. Menüden Brush/Load seçip Logo+Yazı isimli brush'ımızı yükledik (bu brush'ta logo ve "KALEKİM" yazısı beraber bulunuyordu). "3" tuşuna basıp, çıkan pencerede number karşılığına 50 yazdık ve OK dedik, böylelikle 50. kareye gittik. "F10" tuşuna basarak menüleri kaldırdık ve brush'ımızı istediğimiz yere sol mouse tuşuna basarak koyduk. Bu işlemi yaparken daha hassas çalışabilmeki çin sağ A tuşuna sol elimizi basılı tutarken brush'ın pozisyonunu yön tüşlarını kullanarak tam olarak ayarladık ve parmağımızı sağ A tuşundan kaldırmadan sağ "Alt" tuşuna da bastık, böylelikle brush'ımızı tam yerine koymuş olduk (Şekil 3). Yaptığımız bu işlem biraz sonra yazacağımız Move komutunun bu brush'a ait olduğunu bilgisayara anlatmak içindi. Shift ve "m" ("M"+) tuşlarına birlikte basarak Move komutu penceresini açtık. Direction bölümünde "➡●" seçtik, bu brush'ın yazdığımız hareketi yaptıktan sonra brush'ı koyduğumuz yere geleceği anlamını taşıyordu. Record kısmından << seçtik, bu da animasyon kaydının geriye doğru yapılacağını belirtmekteydi. (Not: Bu direction seçenekleri sonucunda tüm eksenlerin + ve -'leri yön değiştirmişti bu sebeple Move komutundaki her hareket ve açıyı bu yeni yönlere göre vermemiz gerekiyordu). Move komutundaki X, Y, Z harfleri üç boyutlu kordinat sistemini simgeliyordu. "Dist:" kısmına yazacağımız rekamlar bu eksenler üzerindeki düzlemsel hareketleri, "Angle:" kısmına yazacaklarımız da bu eksenler etrafındaki dönme hareketlerini verecekti. Birkaç denemeden sonra Şekil 4'teki Move komutunda karar kıldık. Bu kararı verirken sıksık "Preview" penceresine basıp hareketin nasıl olacağını gördük. Tabii unutulmaması gereken bir nokta animasyon sonunda hareketin tam ters yönde olacağıydı, hatırlayacak olursanız yönü << seçmiştik. "Count" kısmına 50 yazdık, bu da hareketin 50 kare süreceği anlamına geliyordu. "Ease-In" kısmına da 50 yazdık bu hareketin önce hızlı başlayıp giderek yavaşlayacağı anlamına geliyordu. "Ease-In"ı ayarlarken de "Preview"ü bol-bol kullandık. Hareketin istediğimiz gibi olduğuna karar verince "Draw" penceresine bastık ve kendimize bir kahve koymaya gittik, zira bilgisayarın hareketi hesaplaması ve her kareyi teker teker çizmesi birkaç dakika sürecekti. "Draw" komutunun işlevi bittiğinde ne yaptığımızı görmek için "5" tuşuna bastık ve animasyonumuzu bir kez gördük, gayet iyiydi.

Şimdi sıra "KALEKİM" yazısının animasyonunun yapılmasındaydı. 50. kareye geri gitmek için "3" tuşuna bastık, zaten "number" kısmında 50 vardı OK dedik ve 50. kareye gittik. Menüden Brush/Load seçip "KALEKİM" yazısını bursh olarak yükledik. Yine logoda olduğu gibi yazıyı da kursör tuşlarını kullanarak tam "KALEKİM" yazısının üzerine bıraktık. "M" tuşuna basarak Move penceresini açtık logonun, hareketinin değerleri hâlâ duruyordu "Clear" penceresine basarak değerlerin hepsini sıfırladık. Yeni hareket için yeni değerleri girmeye başladık, tabii yine sık-sık "Preview"ü kul-

Şekil: 3

lanıyorduk. "Direction" ve "Count" kısmına hiç dokunmadık (Şekil 5). Hareketin istediğimiz gibi olduğuna karar verince "Draw"a bastık ve 3-4 dakika kadar bekledik. Yine geçen harekette olduğu gibi "5" tuşuna basarak animasyonu bir kez oynatıp ne yaptığımızı gördük. Sıra ek harketler yapmaya gelmişti. "3" tuşunu kullanak 50. kareye geri gittik, menüden Brush/Load seçip logo ve yazının beraber olduğu brush'ı yeniden yükledik. elimizdeki brush'ı resmin tam üzerine yine yön tuşlarını kullanarak koyduk. Move penceresini açtıktan sonra Direction kısmında move: için " ● ➡" seçtik, bu verdiğimiz hareketin brush'ı koyduğumuz yerden başlayacağı anlamını taşıyordu, Record kısmında da >> seçip animasyonun ileri doğru kaydedileceğini belirttirk. "Count" kısmına 40, "Ease-In" kısmına da 0 yazdık. Logo ve yazının beraberce yukarı doğru kaymasını istiyorduk, bu nedenle Dist: kısmında sadece Y eksenine 80 verdik (Şekil 6) ve "Draw" dedik. Animasyonun hesaplanması bittiğinde yine har zaman yaptığımız gibi "5" tuşuna basıp ne yaptığımızı gördük.



Şekil: 4

Şekil: 6

Şekil: 7

Şekil: 8

Animasyonun kalan kısmı için birkac brush hazırlamamız gerekiyordu. "j" tuşuna basarak ikinci çalışma sayfasına geçtik. Bu sayfada "Seramik Yapıştırıcısı" ve "Derz Dolgusu" brush'larını hazırlamak istiyorduk. Firma bunları kırmızı üzerine beyaz istiyordu. "p" tuşuna basarak paleti açtık 3. rengi seçip onu kırmızı yaptık, aynı şekilde 4. rengi de beyaz yaptık. OK deyip palet penceresini kapattık. Sağ menüden içi dolu dikdörtgen çizim işlemini seçip renk paletinden kırmızıyı aldık ve bir dikdörtgen çizdik. Bu dikdörtgeni sol mouse tuşu ile brush olarak alıp hemen altına bir tane daha dikdörtgen bastık. Artık içine yazılarımızı yazmamız için kullanacağımız birbirinin aynı iki dikdörtgenimiz vardı (Şekil 7). Şimdi içine yazılarımızı yazacaktık, font tipi seçmek için sağ mouse tuşu ile sağ menüden "A" üzerine klikledik. Font seçme penceresinden istediğimiz gibi bir font seçtik, bu fontu seçerken "Show" ile nasıl bir font seçmekte olduğumuzu görebiliyor ve "Size" kısmından da fontun büyüklüğüne ayarlayabiliyorduk. Fontu

Şekil: 9

Şekil: 10

Şekil: 11

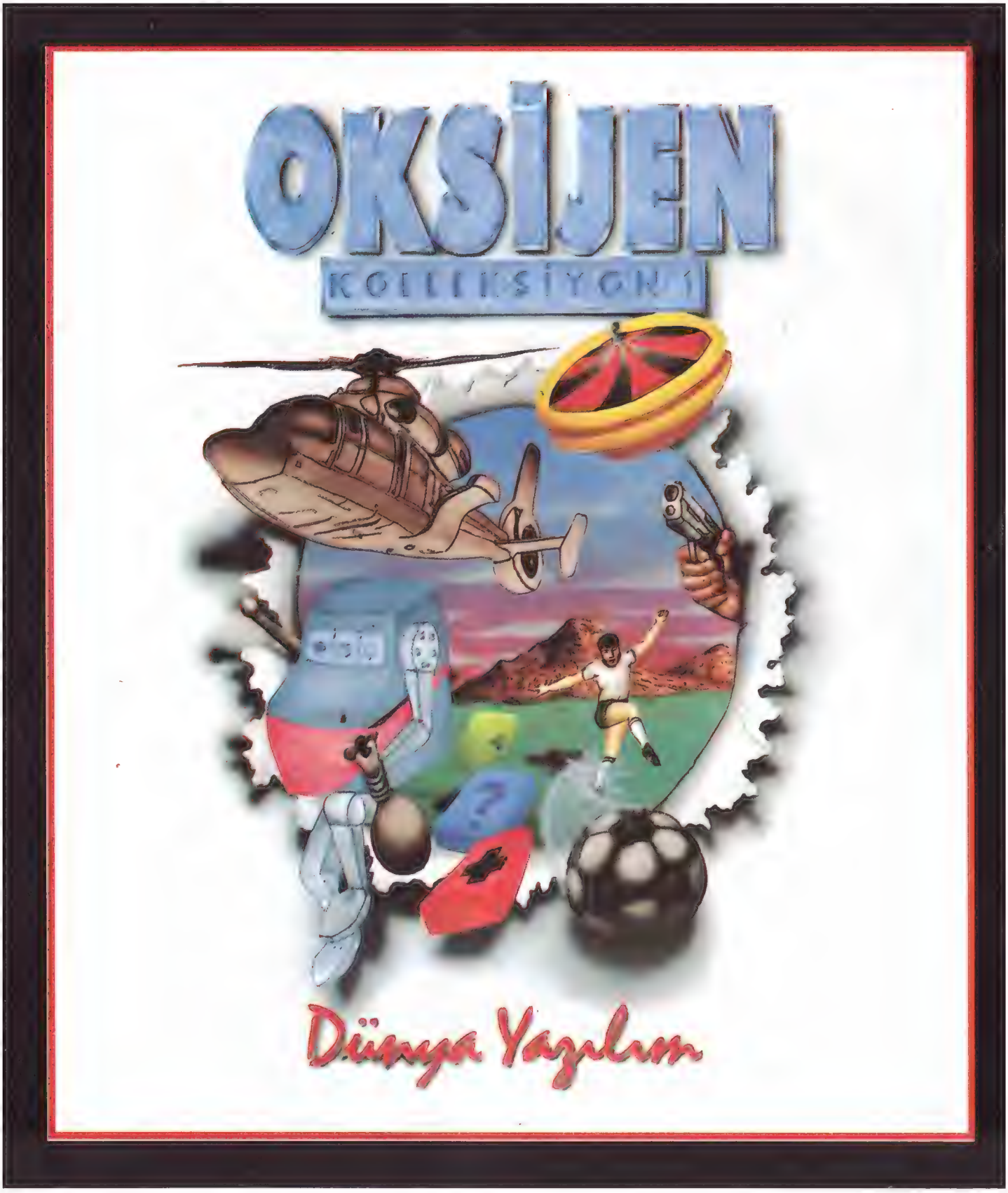
Şekil: 13

seçtikten sonra beyaz rengi alıp ekranın soluna doğru bir yere sol mouse ile klikleyip yazılarımızı yazdık. Yazılarımızı sol mouse tuşu ile teker teker brush olarak alıp bunları kırmızı diktörgenlerin ortasına koyduk. Artık yazılarımız tabela biçimindeydi (Şekil 8). Dikdörtgenlerin ikisini birden brush olarak alıp beyaz rengi renk paletinden seçtik, üç defa "o" tuşuna bastık ve elimizdeki brush'ı ekranda herhangi bir yere koyduk (Şekil 9).

Sıra bu yazıların animasyonlarının yapılmasındaydı. "Seramik Yapıştırıcısı" yazısını sol mouse tuşunu kullanarak tam sınırlarından brush olarak aldık. "j" tuşuna basarak animasyon sayfasına geri döndük. "3" tuşuna basıp, number kısmına 90 yazarak 90. kareye gittik. Elimizdeki brush'ı Şekil 10'da görüldüğü gibi bir yere sağ mouse tuşu ile koyduk, nereye koyduğumuzu tam olarak öğrenmek için sırasıyla "F9" ve "I" tuşlarına bastık ve brush'ın koordinatlarını okuduk, bu 325,155 idi. Move penceresini açıp "Clear" dedik. "➡●" ve << seçtik, Ease-In'i 40 yaptık ve hareketi verip "Draw" dedik (Şekil 11). Hesaplama işlemi bittiğinde elimizde hâlâ "Seramik yapıştırıcısı" yazısı vardı. 90. kareye gidip brush'ımızı 325,155 koordinatlarına getirdik ve brush'ı hiç oynatmadan "2" tuşuna basarak 91. kareye geçtik. Sağ mouse tuşu ile brush'ımızı 91. karede 325,155 koordinatlarına koyduk ve move penceresini açtık. "Clear" deyip değerlerimizi sıfırladık ve yeni hareketi yazmaya başladık. Düzlemsel hareket istemiyorduk, sadece X ekseni etrafında dönme istiyorduk. "Count"u 30 "Ease-In"i 0 yaptık "●➡" ve >> seçtik ve draw dedik. Bu hareket te brush X ekseni etrafında yatay bir çizgi oluncaya kadar dönüyordu (Yaklaşık 90° ama biz biraz üstten baktığımız için 102° verdik), (Şekil 12). Animasyonun hesaplanmasından sonra 150. kareye gittik, buradan müsfette sayfasına geçtik, "Derz dolgusu" yazısını sol mouse tuşu ile tam sınırlarından brush olarak aldık "j" tuşuna basarak animasyon sayfasına geri döndük. Burada brush'ımızı 325,155 koordinatlarına sağ mouse tuşu ile koyduktan sonra move penceresini açtık, "➡●" ve >> seçtik, dönme açısını verdik ve draw dedik (Şekil 13). Böylelikle kafamızdaki story-board'u gerçekleştirmiş olduk. Yaptığımız animasyonu birkaç kez seyrettik ve iki yerinde duraklama koymaya karar verdik. Bunun için 90. kareye gittik, menüden Anim/Frames/Set#. seçip 210 yazdık, böylelikle

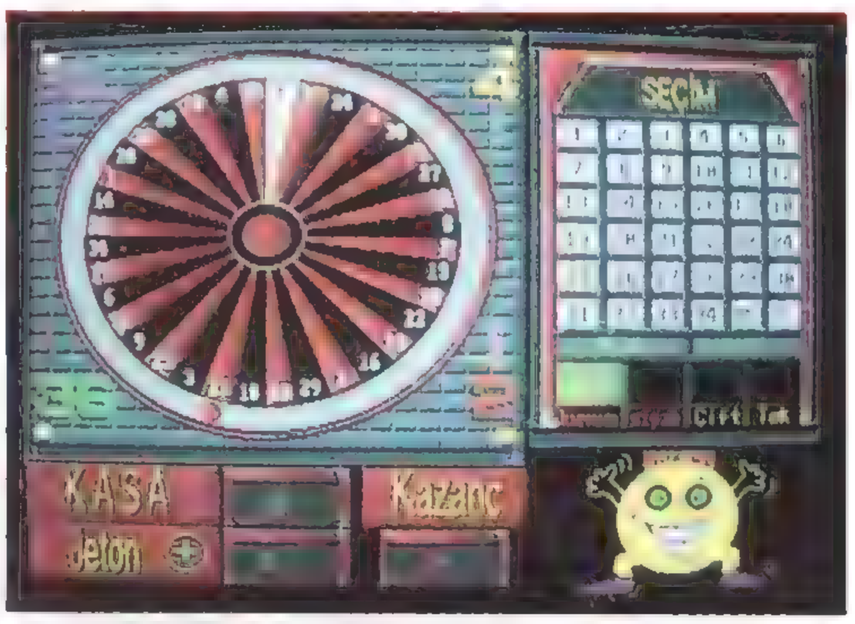
90. kareden 30 tane kopyayı 90 ile 120. kareler arasına koymuş olduk. Bu sayede 90 ile 120. kareler arasında animasyon 1 saniye kadar duracaktı, bu arada seyirciler "Seramik Yapıştırıcısı" yazısını rahatlıkla okuyabileceklerdi. Aynı şeyi yapmak için 150. kareye gittik, menüden Anim/Frames/Set #. seçip 240 yazdık. Sıra animasyonumuzu diske kaydetmeye gelmişti, menüden Anim/Save seçip Frames kısmına 1 to 210 yazdıktan sonra bir dosya ismi vererek animasyonumuzu diske kaydettik ve makinamızı resetledik.

Artık sıra son aşama olan videoya kayıt işlemine gelmişti. Zaten bilgisayarımıza bağlı olan Randale 8802 genlock'ımızın Video-Out çıkışını video kayıt cihazımızın Video-In girişine bağladık. DPaint-III programını yükleyip Anim menüsünden animasyonumuzu yükledik. Renk paletinden 1. rengi seçip ekrandaki mouse'ı ortadan kaldırmak için "Del" tuşuna bastık. Artık her şey hazırdı. Videonun üzerinden üzerinden "Rec" tuşuna bastıktan sonra bilgisayarımız üzerindeki "5" tuşuna basarak animasyonumuzu bir kez kaydettik, aynı işlemi bir kez daha tekrarladık. Böylelikle animasyonumuzu iki kez videoya kaydetmiş olduk. Siz Genlock yerine RF modülatörü de kullanabilirsiniz. Tabii ki burada anlatılanlar hemen hemen herkesin amatörce bir şeyler yapabilmesini amaçladığından, gerekli aletler ve programlar en aza indirgenmiştir. Böyle bir çalışmanın profesyonelce yapılabilmesi için, daha doğrusu, olası en iyi sonuç için daha pahalı bir video ve arabirim ile kare kare video'ya geçilmesi gerekir.



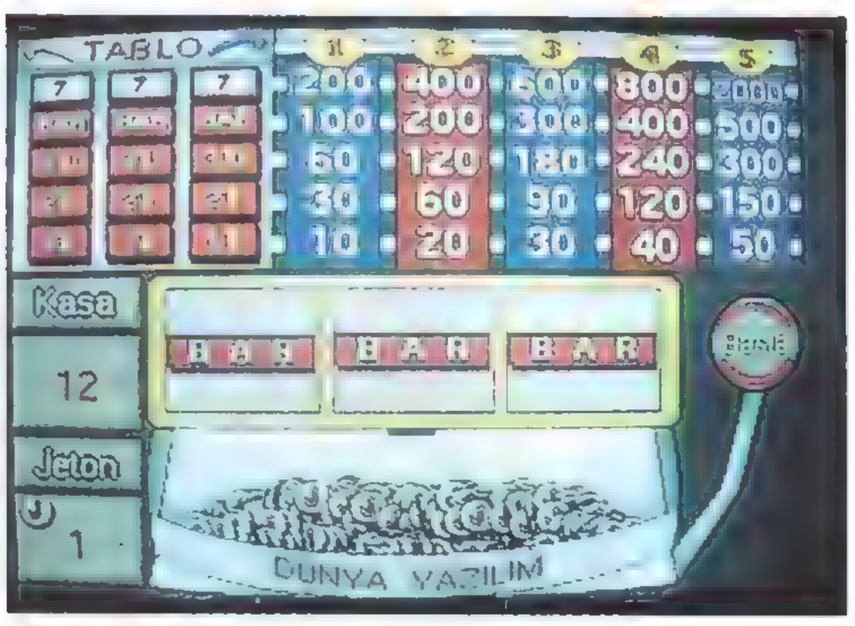
TÜRKİYE'DE İLK DEFA
TÜRKÇE 6 OYUN BİR ARADA

KOBRA 2000
Zaran Ülkesini koruma görevi size verilmiştir. Savunmanızı emrinizdeki 5 KOBRA 2000 helikopteri ile yapmak zorundasınız.



RULET
Kumar dünyasından bir çizgi. Deneyin seveceksiniz.

FURONİ
Dikkatinizi ve refleks gücünüzü ölçebileceğiniz bir oyun Eğlenceli dakikalar geçirebilirsiniz.



TEK KOLLU HAYDUT
Çok kazanmak için üç şekil bir arada olmalıdır. Tabiki önce şans.

OLMADI BAŞTAN
Dikkat gerektiren bir oyundur. Çevirdiğiniz taşların arkasındaki resmi hafızanızda tutmalısınız. Zamanınız sınırlıdır. DİKKAT !

GOOL
Takımlar iki sembol ile temsil edilmektedir. 1992 yılı Türkiye 1. lig takımları seçiminize sunulmuştur.

GENEL DAĞITIM:
NOKTA
DIŞ TİCARET ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.
TUNALI HİLMİ CAD. KUĞULU İŞHANI A BLOK NO: 123/45 KAVAKLIDERE
06700 * ANKARA TEL : (4) 427 75 22 * FAKS : (4) 427 28 03

SEÇKİN BİLGİSAYAR SATICILARINDA BULABİLİRSİNİZ

Turbo Imploder

Bugün piyasada eski olmasına rağmen tartışmasız en iyi cruncherlar arasında olan Imploder'dan bahsedeceğiz. Eminim aranızda Imploder'ın nasıl kullanıldığını bilenler vardır, veya çoğu kişi de bildiğini sanıyordur, benim tavsiyem bu kişilerin de bu yazıyı dikkatle okumaları, çünkü eminim bu yazıda herkesin bilmediği bir iki konudan bahsedeceğiz.

İlk önce biraz genel olarak Imaploder'dan bahsedelim. Imploder ilk olarak 1988'de Peter Strujik ve Albert J. Brouwer tarafından yazıldı. Ve ilk cruncher'lardan biri olan bu ilginç cruncher'ın müziğini (yanlış okumadınız) Paul ven der Valk yapmış. ilk çıktığında ShareWare (Kullandığınız takdirde $5 veya $20 gibi küçük bir para ödenen program) olan program daha sonra Public Domain library'lere dahil edilmiştir.

İlk versiyonlarda bazı hatalar bulunan program daha sonra bazı buffer eklemeleri ve crunch algoritmasının optimize edilmesiyle version 4.0'a ulaştı. Ama benim size tavsiyem Turbo Imploder 3.1'i kullanmanız. Zira Kickstart 2.0'daki gibi 3 boyutlu izlenimi veren ve yeni bir müziğe sahip olan 4.0 bunlardan başka yeni bir şey getirmemiş aksine götürmüş. Zira bütün bu hafıza kullanımı yüzünden, çoğu zaman Imploder yeteri kadar hafıza bulamayıp yavaş modda crunch ediyor ki programın bütün güzelliği yok oluyor. Bu yüzden ben de size 3.1'i açıklayacağım.

Program ilk başladığında si-

ze kim tarafından yapıldığını filan anlatıyor. Eğer burada START ikonuna basar veya AMIGA-S'e basarsanız bir requester açılıyor ve sizden crunch etmek istediğiniz file'ı seçmenizi söylüyor. Requester bildiğiniz requester'lardan pek farklı değil sadece bir değişik yanı var o da normalde disable edilmiş olan type ikonuna basınca program directoryi tekrar okuyor ve fileların yanına

Executable (Imploder'la crunch edilmemiş filelar)

NormalImploded (Imploderla crunch edilmiş filelar)

LibraryImploded (Imploderın özel modu ile crunch edilmişler)

gibi notlar koyuyor ve sizi gereksiz yere daha önce crunch ettiğiniz bir file'ı okumaktan kurtarıyor.

Burada seçiminizi yapıp file'ı yüklüyorsunuz. File eğer Imploder'la crunch edilmişse program size decrunch etmek isteyip istemediğinizi soruyor, bunun tek bir istisnası var o da eğer file Protect modu açık crunch edilmişse decrunch etmiyor. Bunu daha ilerde göreceğiz.

Daha sonra istediğiniz file yükleniyor ve imploder size uzunluğu, crunch edilip edilemeyeceği gibi konularda bilgi veriyor. Bazı programlar bölümlerindeki bazı sorunlar yüzünden (Overlayed Hunks veya Hunk Lengths Mismatch gibi) crunch edilememektedirler. Bu ve bunun gibi istisnalar dışında imploder programı yükledikten sonra Crunch menüsüne geçer.

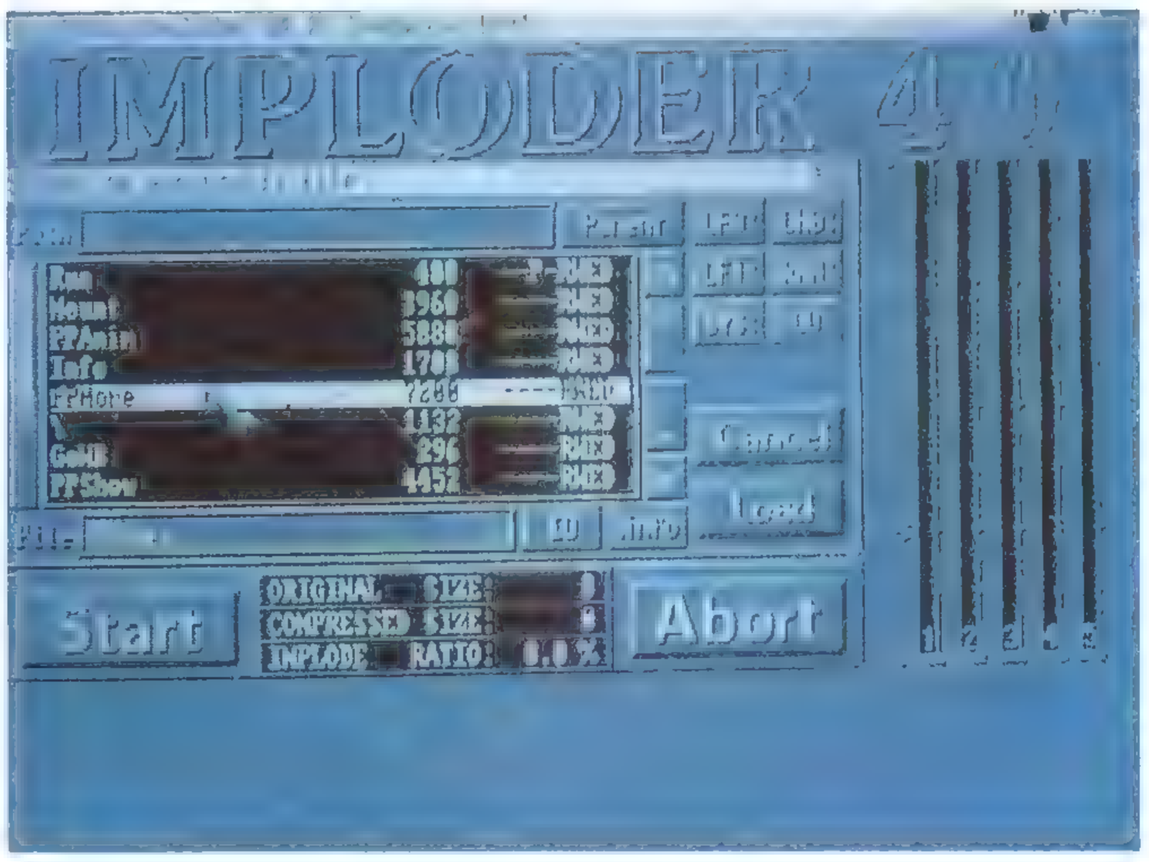
Burda başlıca dört seçenek vardır.

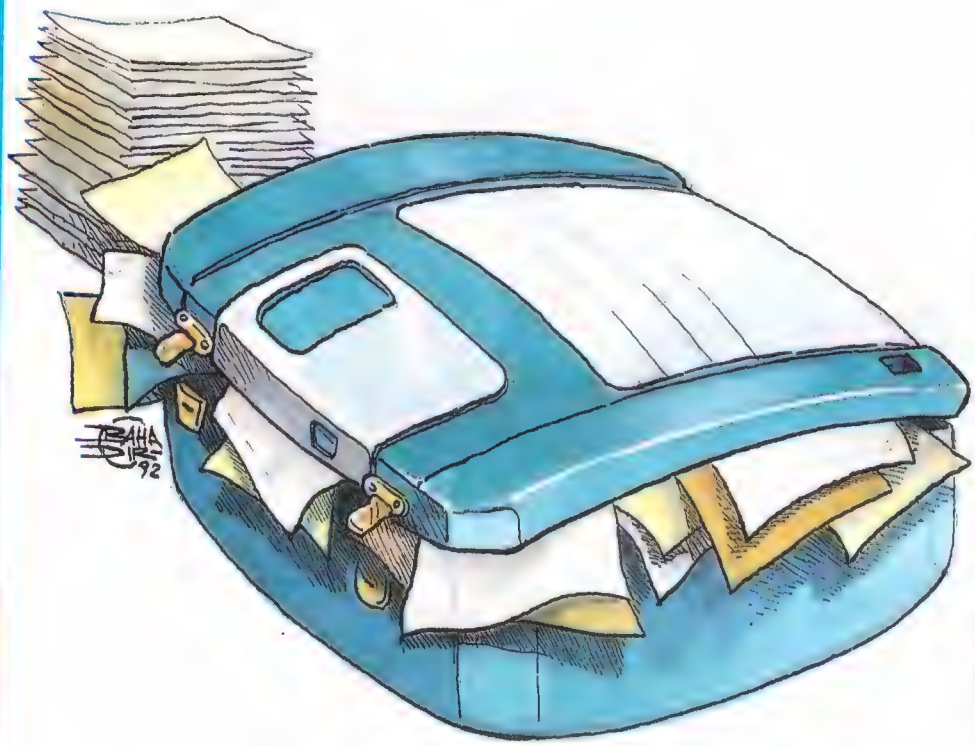
Library
Protect
Crunch
Merge

i) Library: Bu seçenek ile crunch ettiğiniz programlar diskette explode.library olmasını gerektirirler. Eğer Libs: directory'sinde bu library yoksa decrunch etmezler. Bunun için bu türde crunch ettiğiniz programların olduğu disketlere explode library'i koymanız gerekir.

Aslında imploder'in en iyi özelliği bu library crunch özelliği, bu sayede crunch ettiğiniz programlar hem disket üzerinde diğerlerine göre daha az yer kaplarlar hem de decrunch etme süreleri daha kısa olur. Ayrıca bu özellik sayesinde normalde crunch edemediğiniz özel file'ları da crunch edebilirsiniz. Bu türde crunch edebileceğiniz file'lar libraryler, fontlar, devicelar ve keymapler. Örnek vermek gerekirse ben en son Dpaint 4 disketimi imploder'dan geçirdim ve yaptığım tek şey fontları crunch etmekti. Tamı tamına 130.000 byte yer kazandım. Normal bir system disketinde (içinde library, keymap ve device'lar olan bir diskette) 30 ile 50K arasında tasarruf yapabilirsiniz ve bu da hiç azımsanacak bir miktar değil özellikle de utility compilationları ile uğraşan kişiler için. Bunun için gerekli file'ları aynen normal executable file'ları crunch ettiğiniz gibi fakat muhakkak library crunch ile sıkıştırmanız yeterli. Artık tek yapmanız gereken disket boot ettiğinde explode library'nin direct yüklenebilmesi için startup sequence'ın başına 'Exploder' yazmanız lazım, bu sayede sorunsuz olarak çalışır.

Not: Eğer Kickstart 2.0 kullanıyorsanız L: directory'sinde bulunan handler'ları bile crunch edebilirsiniz. 1988'de Kickstart 2.0'ın çıkmasından yaklaşık 3 yıl önce yazılmış olmasına rağmen bu kickstart'-





ın ayrıcalığını kullanması bu programın ne kadar iyi bir program olduğunun bir başka belirtisi.

ii) Protect: Bu seçenek ile crunch ettiğiniz programın başkaları tarafından decrunch edilmesini engelleyebilirsiniz. Fakat bu yöntemle koruma sadece imploder içinden decrunch etmeye karşı güvenli, bu tür bir file Multi ripper veya PowerPacker ile, korunmuş olmasına rağmen decrunch edilebiliyor. Fakat bunun içinde bir numara buldum, hic decrunch edilmesini istemediğiniz bir file varsa bunu Library+Protect ile crunch edip save edin. Bu türde crunch ettiğiniz fileları başında normal imploder decrunch başlığı bulunmadığından yukarda adını saydığım programlar, programınızın imploder ile crunch edildiğini anlayamayacak ve dolayısıyla de decrunch edemeyeceklerdir.

iii) Crunch: Eğer bunun da anlamını açıklamamı bekliyorsanız daha çok beklemeniz gerekecek.

iv) Merge: Bu versiyonda kullanılmayan bu seçenek sadece programcıları ilgilendiriyor. Yaptığı iş ise hunk denilen değişik içerikli bölümlerden oluşan file'ı mümkün olduğu kadar az parça haline getirip daha kısa ve derli toplu yapmak. Yanlız bazı programları bozabiliyor sadece ne yaptığını bilenlerin kullanması için.

Bu dört ikonun hemen altında sizin için bir mesaj var. Burda imploder size eğer hızlı crunch buffer'ı açılacak kadar hafıza varsa

Turbo Search Enabled: Turbo Crunch mümkün

yoksa

Turbo Search Disabled:Turbo Crunch mümkün değil

mesajını verecektir. Turbo Crunch'ın olmamasıe sizin oldukça fazla zamanınızı alacağından benim tavsiyem hafızadaki her şeyi atıp mümkün olan en fazla hafıza ile tekrar crunch etmeyi denemeniz. Eğer 1 Mb sahibi değilseniz Turbo Crunch yapmanız oldukça zordur.

Bu mesajın altında ise 0'dan 8'e kadar rakamların olduğu kutular göreceksiniz. Tahmin edebileceğiniz gibi bunlar crunch dereceleri. Ama tabi ki en yüksek derece en iyi sonucu her zaman vermiyor. Bunun için Power Packer ve diğer cruncherlardan farklı olarak imploder size bir ipucu veriyor; Max Distance. Bu değer crunch derecesine göre 128'den 18688'e kadar bir değer taşır. Crunch edeceğiniz file diyelim 10000 byte uzunluğunda. crunch dereceniz, Max Distance'ın bu sayının yarısına yakın (10000/2=5000'e) olduğu crunch derecesi olmalı. Yani 1000 byte'lık bir programı 8. derece ile crunch etmek size hiçbir şey kazandırmaz. Sonuç olarak en iyi sonucu almak istiyorsanız Max Distance prgram uzunluğunun yarısı cıvarlarında olmalı.

Bu menülerden de seçiminizi yaptınız. Dikkat etmeniz gereken seçtiğiniz seçeneklerin işaretsiz olması, yani eğer protect ikonunun üzerinde çarpı varsa bu protect'i seçmediğiniz anlamına gelir.

Bu menüden roceed seçeneği ile çıkarsınız. Eğer terminate'i seçerseniz crunch etmeden tekrar başa dönersiniz.

Bütün bunlardan sonra crunch işlemi başlar ve siz yandaki barlardan ne kadar kısmın crunch edildiğini, ne kadar kısmının kaldığını, programın ne kadar kısaldığını öğrenebilirsiniz.

Her şey bittiğinde program hakkında genel bir bilgi alırsınız. Burada size kullanım için uyarılar bile bulunulur mesala bir font veya library gibi executable olmayan bir file'ı muhakkak library crunc ile crunch etmeniz gerektiği gibi. Bu arada unutmadan ekleyelim, sakın Explode library'i crunch etmeye kalkmayın çünkü bu durumda hiçbir şey decrunch etmez.

Imploder gerçekten iyi bir crunher ve akıllıca kullanıldığı takdirde çok yararlı olur. Bir başta utility açıklamasında buluşmak üzere.

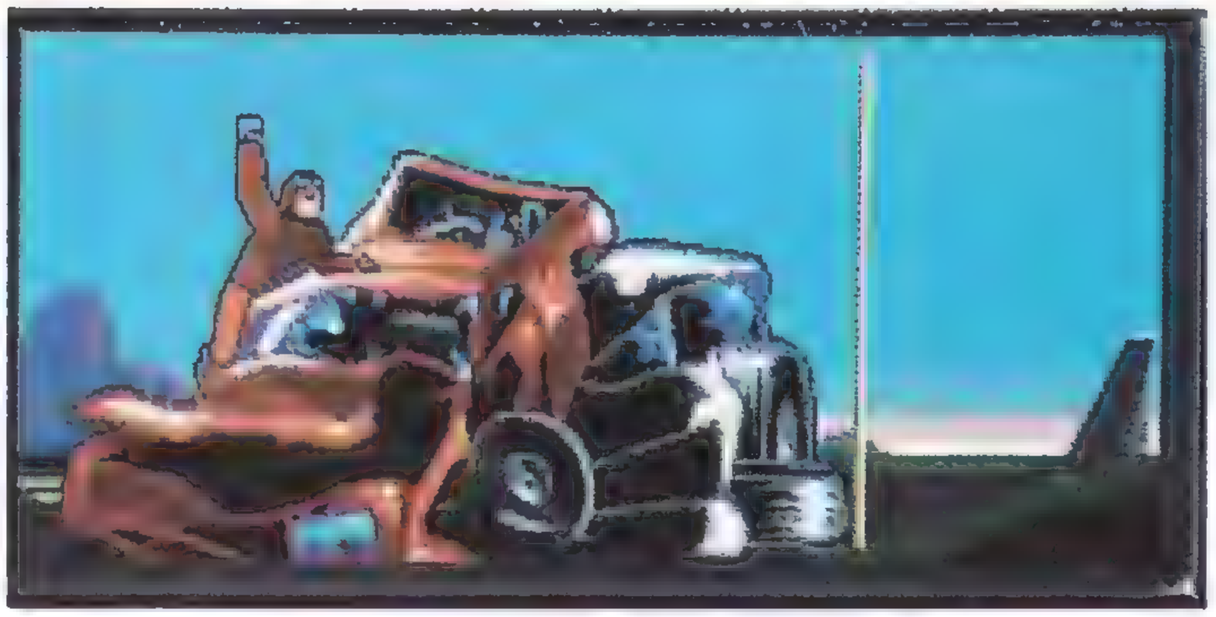
Unutmayın utilityler bu makineyi ve tabi ki sizi çok daha güçlü duruma getiren silahlardır. onları kullanmayı iyi öğrendiğiniz takdirde sırtınız yere gelmez.

Race Drivin'

Kemal Sanlav

Bu yazıyı yazmadan iki gün önceydi.. Yeni aldığım Erich Von Daniken'in 'Sfenks'in Gözleri' adlı müthiş kitabını okurken telefonum çaldı. arayan, yeni dergimizi yayın hayatına geçtiği günden beri sürekli takip eden, benim çok sevdiğim bir arkadaşımdı. Telefon faturalarını memnun edebilecek bir konuşmanın ardından bana yeni bir araba yarışı oyunu olup olmadığını sordu. En son Vroom ve Big Run'ı oynadığını ama yeteri kadar zevk alamadığını söyledi. Bunda da kendince haklıydı. Çünkü Duel ve Test Drive tarzı araba yarışlarından hoşlanan biri olarak bu oyunları tutmaması gayet normaldi. Ben de gayet normal bir şekilde 'senin aradığın tür bir oyun şu an yok' dedim. Ertesi sabah kaderimin bana ufak bir sürprizle karşılaştım. Yepyeni bir araba yarışı ışık hızıyla elimize ulaşmıştı. Hemen bilgisayarı açıp disketi içeri yolladım ve...

İşte yeni oyunumuz.. Adı Race Drivin'. Bildiğiniz gibi en son 4D Sports Driving adlı araba yarışı bu türün en güzel örneğiydi. Duel ve Test Drive oyunlarının yaratıcısı bir sefer daha iyi bir oyuna imzasını atmıştı. Bilmeyen arkadaşlar için birkaç cümle ile geçmek isterim. Bu tür oyunlar bilinen Arcade türü araba yarışlarından değildir. Burada arabanızı, bizzat di-



reksiyonundan siz kontrol etmek zorundasınız. Yani tüm kontrolleriniz arabanın içinden olmakta. Dolayısıyla görüş mesafeniz de önünüzdeki camla sınırlandırılmış durumda. Yeni oyunumuz olan Race Drivin'de işte bu tür oyunlardan. Yine arabamızı içerden yöneteceğiz ama oyundaki bazı değişik fikirler sizi monitörünüze biraz daha yaklaştıracak. Şimdi Race Drivin' ile ilgili kısa ipuçlarımıza geçmek için disketlerimizi drive'a yerleştirelim.

Avrupa'nın hatırı sayılır firmalarından olan Domark'ın ürettiği oyun, iki disket. İlk disketimiz oyunun demosunu içermekte. Şimdi demo falan anlattığım yok ama birkaç cümle etmeden geçemeyeceğim. Oyunun demosu gerçekten harika. Doğrusu içimden 'oyundan bile güzel' tanımını yapmak geçiyor. Tam bir çizgi film kalitesinde hazırlanan demoda mükemmel bir animasyon tekniği kullanılmış. Özellikle final bölümündeki olay hem espri hem de görüntü bakımından son derece güzel. Oyunumuz bu demoyu seyretmeden de yüklenebilme özelliğine sahip. Ama siz siz olun böylesine güzel bir demoyu kaçırmayın.

Hatta oyunu silseniz bile bunu saklamanızı tavsiye ederim.

Oyunu yükledikten sonra ekrana ilk olarak oyundaki pistlerin genel tanıtımı yapılacak. Sizin de farkına varacağınız gibi oyunda üç tane pist mevcut. Bu pistler sırasıyla ekrana gelerek özellikleri hakkında bilgi verilecektir. Bu haritalardan yollardaki virajları, köprüleri ve tehlikeli alanları görebiliyor olmanız sizin için büyük bir avantaj. Eğer bu haritaları aklınızda yeterince tutabilirseniz yarış anında pek zorluk çekmezsiniz. Oyunun demosunda da görebileceğiniz gibi oyundaki esas rakibimiz bilgisayar tarafından yönetilen bir robot. Yarış boyunca bu robota karşı mücadele vereceğiz. Her neyse, biz yine kaldığımız yere geri dönelim. Pistlerin tanıtıldığı ekranda klavyeden 'O' tuşuna basarsanız oyunun 'Options' bölümüne girmiş olursunuz. Buradan oyunla ilgili birtakım değişiklikleri yapabilmeniz mümkün. Oynarken sizin de farkına varacağınız gibi bazı ayrıntılar başarıyla oyuna adapte edilmiş, yolun kenarındaki evler, yollardan geçen arabalar gibi. Yalnız bu tür oyunlarda fazla ayrıntı olduğunda oyunun kalitesinde gözle görünür bir azalış olur. Grafikler arttığında oyunun hızı azalıyor ve insanın gözünü ister istemez fazlasıyla yoruyor. Benim tavsiyem oyun boyunca bu tür ayrıntılara pek fazla önem vermemeniz şeklinde olacak. Bunun için de sözünü ettiğim menüden 'Buildings' ve 'Fields' kısımlarını hep kapalı tutun. Bu sayede görüntüden biraz kaybeder, hızdan kazanırsınız.

Yarış esnasında rakip arabalar da ekrana gelecek. Eğer bu rakip arabaları dış hatları birer çizgi halinde hazırlanmış olarak görmek istiyorsanız Detailed Cars seçeneğini ON konumuna getirin. Arabaları sadece birer kutu görünümünde görmek istiyorsanız bu seçeneği kapalı tutun. Control Device, oyunu ne ile yöneteceğinize karar verir. Buradan oyunu oynamak için ya Mouse'u ya da Joystick'i seçmek zorundasınız. Birçok arkadaşım için oyun, mouse ile daha kolay oynanmakta ama doğrusu ben arabayı joystick ile daha rahat kontrol ediyorum. Siz oyunda her ikisini de deneyin. Hangisi ile daha kolay manevra yaparsanız onunla oyuna devam edin. Bu menüdeki Control Sensitivity ise oyundaki kontrol hassasiyetini göstermekte.

Buradaki ayarlamalarınızı yaptıktan sonra oyuna ilk adımı atabiliriz. Biraz önce sözünü ettiğim pist seçimini burada yapacağız. Oyunda üç pist olduğunu söylemiştim. Bunlar Autocross Attack, Superstunt Track ve Speed Track. Şimdi birkaç cümle ile bu pistlerin özelliklerinden söz etmek istiyorum.

Autocross Attack adından da anlayabileceğiniz gibi bir kros yarışı. Çöl zemininde yapılan bu yarışın parkuru oldukça kısa. Oldukça kısa ama virajlar doğrusu insanı çileden çıkartmaya yetiyor. Çok keskin virajlara sahip bir pist olması sizi bir hayli zorlayacaktır. Arka fonda kalan çöl manzarası da sizi susatacaktır.

Superstunt Track bence oyundaki en zorlu pist. Hafif bir gece karanlığında yarışıyor olmanız mücadeleye egzotik bir hava kazandır-

mış. Daha oyuna başlar başlamaz önünüze çıkan eğimli virajlar sizi biraz şaşırtabilir. Bunları atlattıktan sonra önünüze hemen kenarları uçurum olan daha nice yollar çıkacak. Sizin yerinizde olsam bu pisti en son denerdim.

Speed Track bu oyundaki benim favori pistim. Hız yapmayı seven arkadaşlar da umarım benim gibi düşüneceklerdir. Çünkü bu yol hız yapmak için oldukça elverişli. Özellikle düz yolların bir hayli uzun olması insanı daha da hızlı gitmeye sevk ediyor. Yolun hemen başında bir levha sizi uyaracaktır. Eğer hiçbir yere sapmadan düz giderseniz rahat edersiniz, sağa döndüğünüz taktirde virajlı ve tehlikeli yollarla başbaşa kalacaksınız. Pistlerle ilgili söyleyebileceklerimiz özetle bu kadar. Şimdi oyunda kullanacağımız arabalara gelelim.

Oyunda aynı pist sayısı gibi araba sayısı da üç olarak hazırlanmış. Ekrana toplam altı araba gelecektir. Bunlardan 'Manuel-Auto' yazan ve aynı adı taşıyan arabalar, aynı. Manuel yazanlardan birini seçerseniz oyun boyunca vites değişimini siz yaparsınız. Auto'yu seçtiğinizde ise böyle bir sorununuz olmayacak. Çünkü vitesiniz otomatik olarak yeterli hıza ulaştığınızda kendiliğinden değişecektir. Oyunda zaten yeteri kadar bela ile uğraşıyorsunuz. Bunlara bir de vitesi eklemenin bence anlamı yok. Ama siz 'ben zorlukların adamıyım' derseniz o zaman Manuel'li arabaları seçin. Oyunda vites değiştirmek için joystick'inizi sağa doğru itmeniz yeterli olacaktır.

Arabalardan Roadster olanı sizin de farkına varacağınız gibi arazi için hazırlanmış özel bir yapım. Bu araba özellikle Autocross attack pistinde başarılı olmak isteyen arkadaşlar için bire bir. Speedster ise düz yollarda mükemmel bir performans veriyor. En yüksek hıza ulaşabilmesinden dolayı benim en beğendiğim araba Speedster. Son arabamız ise Sportster. nuzu ayarlamalısınız. Yolun dışına çıktığınızda 9 saniyede geri dönmeniz gerekiyor. Bu zaman bitmeden arabanızın kafasını bile yola sokmanız yeterli olacaktır. Aksi halde diskalifiye olacaksınız. Yine ekrandan aldığınız skoru ve zamanınızı görebilirsiniz. Oyun sonunda yarışı kimin kazandığı ekrana yazılacaktır.

Evet.. Race Drivin' ile ilgili söyleyebileceklerim kısaca bu kadar. Grafik olarak o kadar fazla iyi olmasa da yine de fena değil. Daha önce Duel ve Test Drive tarzı oyunları severek oynadıysanız bu oyunu beğeneceğinizi umuyorum.

Bu araba da özel olarak hazırlanmış. Tıpkı Speedster'de olduğu gibi bu araba da uzun ve düz yollarda çok iyi bir hıza ulaşabiliyor. Bu üç çeşit arabadan dilediğiniz birini seçtikten sonra oyuna baylayabilirsiniz.

Oyunu dilerseniz iki kişi ile oynayabilirsiniz. Bunun için pist seçiminde yolları değiştirmek için Joystick'inizi sağa doğru itin, yollar bitince hemen sağdaki Two Player kısmına geçecektir. böylece oyunda iki kişi ile mücadele verme imkanına sahip olabilirsiniz. Oyun ekranında (tam ortada) direksiyonunuzu temsil eden bir işaret göreceksiniz. Bu işaret yardımıyla yolu-

%71

Oyunsever Amigacılara yeni, orijinal haber !

Şimdi bilgisayar dünyasının en yeni, orijinal oyun disketleri Teleteknik'le Türkiye'de, Teleteknik Yetkili Satıcıları'nda !

Terminator 2'den Hudson Hawk'a, The Simpsons'dan Darkman'a, Teleteknik Yetkili Satıcıları'ndan alacağınız her orijinal oyun disketi kalite garantilidir, virüs tehlikesi taşımaz, Teleteknik güvencelidir...

Üstelik orijinal disketler, kopya edilmiş oyunlarda bulunmayan, oyun kılavuzu üstünlüğüne sahiptir.

Oyunsever Amigacılar !

Yeni, orijinal oyun disketlerinizi Teleteknik güvencesiyle alın...Amiganızla bütün oyunları orijinal avantajlarıyla oynayın.

Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.
Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy
80030 İstanbul Tel:(1) 252 50 33 (6 Hat)
Faks:(1) 251 84 56 Teleks : 25731 tltk tr.

3 Kupon biriktirin sizin olsun!

Amiga Dergi, siz sevgili okurlarına müthiş bir sürpriz hazırladı.

Yalnızca 3 kupona, evet yalnızca 3 kupona şimdi 3 Commodore PC1'den birine ya da 3 A 590 Hard Disk'ten birine sahip olabilirsiniz.

Amiga Dergi'nin gelecek sayılarındaki kuponları da kesin, saklayın. Commodore PC1 ya da A 590 Hard Disk sahibi olma fırsatını kaçırmayın.

Abone olun, derginizi herkesten önce okuyun!

Amiga Dergi'ye abone olmanın avantajlarını biliyorsunuz. Derginiz herkesten önce evinize gelir, önce siz okursunuz.

Hem derginizi aksatmadan edinmek, hem de çekilişlere katılmak için aşağıdaki abone formunu doldurun, hemen yollayın.

Amiga Dergisi Abone Formu

Derginizin abonelik ücreti 1 yılık (12 sayı) 100.000.-TL, 6 aylık (6 sayı) 50.000.-TL'dir. Abone olmanız için banka hesap numaramıza istediğiniz abonelik ücretini yatırıp banka dekontunun fotokopisini doldurduğunuz bu formla birlikte adresimize göndermeniz yeterlidir.

Adı, Soyadı:
Adresi:

Tel: Tarih: İmza:
Vergi Dairesi/No:

Amiga Dergisi Silahhane Cad. Ralli Apt. No: 59/3 Teşvikiye İstabul
Tel: (1) 231 15 49-50 Hesap No: Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5

Matrix

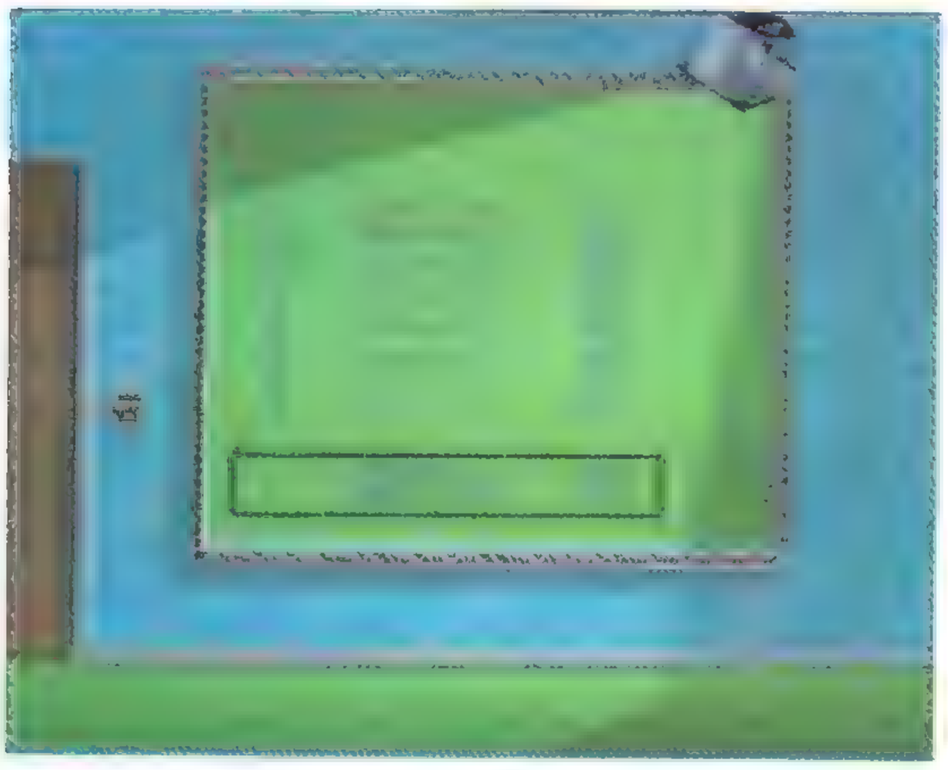
Kemal Sanlav

Her insanın kendine göre bir çeşit dinlenme taktiği vardır. Kimi müzik dinleyerek dinlenirken, kimi kitap okuyarak üzerindeki yorgunluğu atmaya çalışır. Kendimi yorgun hissettiğerek yaparım. Bir de zaman zaman beyin dır. Bunun için de ya oyunları mükemmel eka oyunları oyun aral ederler. Çünkü hepdır. Tetris'ten tutun da anan bu geniş alan i bir şekilde kullanayı beraber olduğumuz oyunu ilave etmek isn son oyunların için-Matrix'i tanıtmaya kapta daha önce oynabir parça benzeyebilir. Hatta ekranı bile bu tür oyunlara göz alışkanlığı olanlara pek de yabancı gelmeyecektir. Ama oyunu oynamaya başlayınca aradaki konu farkını ve düşünce zenginliğini hemen fark edeceksiniz. Oyunda başarılı olmak istiyorsanız o anki tüm dikkatinizi oyuna vermeniz gerekiyor. Çünkü kaçıracağınız tek bir hamle sizden çok şey alıp götürebiliyor. O yüzden oyunu mümkün olduğunca sağlam bir kafayla oynamaya gayret edin.

Şimdi dilerseniz lafı fazla uzatmadan oyun hakkındaki kısa bilgilere bir göz atalım.

Oyunu yüklemeye başladıktan hemen sonra çok tatlı bir bayan size 'hoşgeldiniz' diyecektir. Kısa bir yüklemeden sonra ekrana bir menü gelecektir. Almanca olması nedeniyle menüleri de açıklama gereğini duyuyorum. Dilerseniz bu menülerden oyuna bir giriş yapalım.

SPIELER: Bu kısımdan oyunu kime karşı oynamak istediğinizi seçme imkanına sahipsi-



niz. ‘Spieler Gegen Spieler’’ yardımıyla oyunu oyun arkadaşınıza karşı oynayabilirsiniz. ‘‘Spieler Gegen Computer’’ ise bilgisayarınıza karşı mücadele vermenizi sağlayacaktır. Bu bölümden ayrılmak için Ausgang’a kliklemeniz yeterli olacak.

TIMER: Bu kısımdan ekrana üç tane seçenek gelecektir. Bunlardan Timer’ı işaretlediğinizde hem kendiniz hem de rakibiniz için geri sayma işlemini kabul etmiş olacaksınız. Böylelikle hamle sırasını alan oyuncu belli bir süre içinde hamlesini yapmak zorunda kalacak. Ekranın sağ ve sol köşelerinde bulunan işaretler yardımıyla bu ayarlamaları gerçekleştirebilirsiniz. Şayet böyle bir zaman sınırlamasıyla karşı karşıya kalmak istemiyorsanız Timer Off’u seçmeniz yeterli olacaktır. Böylece hamleleriniz için dilediğiniz süre düşünme imkanına sahip olacaksınız. Ausgang her zamanki gibi sizi ana menüye geri getirecektir.

OPTIONEN: Bu bölüme girdikten sonra Ekstras Off’u seçerseniz ekrana bazı yeni şeylerin geldiğini göreceksiniz. Bunlar sırasıyla şöyle:

Bomben: Üstünde patlama resmi gördüğünüz taşın adıdır. Bu taş üstüne çıkıldığında çevresinde bulunan dokuz taşı yok edebilme kabiliyetine sahiptir. Rakibiniz puan almaya çok yakınken bu taşa büyük görev düşüyor. Tabii ki bu işlemi yaparken varsa etraftaki kendi taşlarınızı da feda etmek zorunda kalacaksınız.

Fallen: Fallen’ın görevi üzerine itilen taşları yutmaktır. Başınızın çok sıkıştığı anlarda fazlaca kullanacağınız bir tuzaktır.

Riziko: Sarı ve yeşil çizgilerle ekrana gelecek olan bu taşın çok ilginç bir özelliği var. Herhangi bir taş üzerine çıktığında o taşı yutabiliyor ya da hiçbir şey olmamış gibi oyuna devam ediyor. Çok sıkışmadığınız sürece o taşı kullanmamanızı tavsiye ederim. Ara sıra bu taşların multi taşlarına dönüştüğünü de gözlemleyebilirsiniz.

Multi: Mavi-sarı taşların adı multi’dir. Joker olarak kullanılabilen bu taşlar yardımıyla eksik olan taşlarınızı tamamlayıp kolayca puan alabilirsiniz.

Block: Puan aldığınız an oluşan engellerdir. Sadece engel görevini görürler.

Buradan Pelder Off’a klikledğinizde Feld + ve Feld- diye iki işaret ekrana gelecektir. Bu işaretler yardımıyla az önce sözünü ettiğim taşları ekrana gelişi güzel koyabilirsiniz.

İlk ekrandan Start dediğinizde isminizi girdikten sonra oyuna başlayabilirsiniz. Şimdi sıra oyunun konusuna ve amacına geldi.

Oyun ekrana geldiğinde satranç tahtasına benzer bir şekille karşılaşacaksınız. Mouse’unuzu hareket ettirdiğinizde küçük karelerin önlerinde bulunan yeşil ışıklar yanacaktır. Dilediğiniz bir yerde butona bastığınızda orada bir kare yukarı çıkacaktır. Oyundaki esas amaç dört kareyi yan yana ya da alt alta getirebilmek. Aslında bu amaç insana hemen basit bir olay gibiymiş gibi geliyor ancak sanıldığı kadar basit bir iş değil. Dördüncü kareyi tam yerleştirirken rakibinizin kendi taşını araya koyması insanı bir anda çileden çıkarıyor. Dört kareyi yan yana getirdiğiniz an bir blok oluşacaktır. Ama bu blokları istediğiniz yerden delebilirsiniz. Her bir dördü yan yana getirdiğinizde 10 puanın sahibi olacaksınız. Ekranın hemen üstünde zamanınızı gösteren bir dereceyi görebilirsiniz. Timer’ı işler hale getirmediyseniz doğal olarak burada zaman kavramı olmayacak.

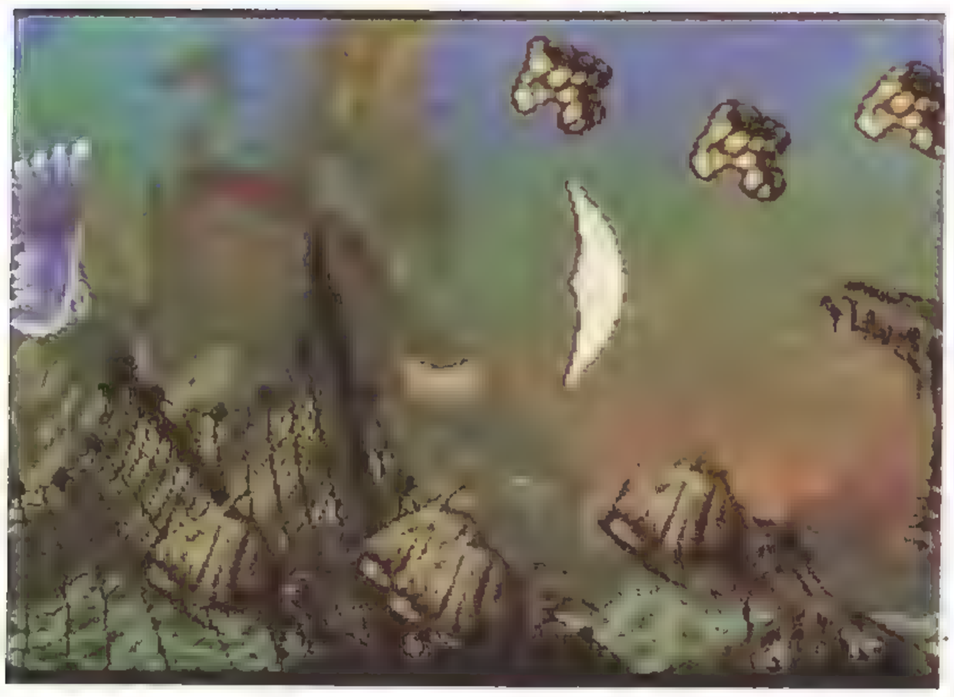
Martix’in esas zevkine varmak istiyorsanız diğer yardımcı taşları mutlak suretle kullanmaya bakın. Böylelikle oyunu daha güzel kılmış olursunuz.

Agony

Uğur Takıcı

Genellemeye sebep olan bazı şeyler vardır. Örneğin bir müzik parçasını sevdiğinizde gidip o grubun kasedini alırsınız. Ya da bir artistin hayranıysanız onun filmlerini kaçırmazsınız. İşte bu tip ufak gibi görünen bazı şeyler daha büyük olaylara sebebiyet verirler. Sanki daha dünmüş gibi hatırlıyorum. Bir bilgisayar dükkanına C-64 oyunu sormak için girmiştim. O zamanlar benim için C-64'ten başka bir bilgisayar yoktu. Ama o dükkana girdiğimde sanki bir şey oldu. Daha doğrusu gördüğüm bir olay beni gereğinden fazla etkiledi. O güne kadar öyle bir oyun görmemiştim. Grafikleri, konusu ve müziği mükemmelin de ötesindeydi. Hele grafik olarak bu kadar canlı renklerin kullanılması beni tam anlamıyla şok etmişti. İsteyeceğim oyunu çoktan unutmuştum bile.. Tüm dikkatimi o oyuna vermiştim. O an içimden monitörün karşısına geçip doyasıya rakipleri öldürmek geldi ama ne yeri ne de zamanı uygundu. İşte o gün AMIGA almaya karar verdim. Bir oyunun bilgisayarımı değiştirmeme sebep olabileceği hiç aklıma gelmezdi. O müthiş oyun hepinizin çok yakından tanıdığı Beast'ten başkası değildi.

AMIGA'yı gerçek anlamda tanımama vesile olan ilk oyundu Beast. Tabii ki daha sonraları yeni bilgisayarımın diğer birçok özelliğini de keşfettim ama Beast'i hiçbir zaman unutamadım. Psygnosis firması tarafından üretilen oyun bugün bile zevkle oynanmakta. Bu oyu-



na benzeyen ve bu oyunu örnek olan birçok çalışma, Beast'in başarısı üstüne piyasaya sürüldü. Hatta aynı isimle oyunlar bile üretildi. Ancak ne var ki, bence hiçbiri onun kalitesini yakalayamadı. Avrupa'nın en ileri gelen oyun firmalarından biri olan Psygnosis bir kez daha başarılı bir çalışma ile karşımıza çıktı. İşte yeni süper oyunumuz. Agony..

Psygnosis ve Art Magic'in ortak bir çalışması olan oyun ilk bakışta hemen kendini kanıtlıyor. Birçok benzer özellik bakımından akla hemen Beast'i getirebiliyor. Yalnız bu sefer tabiat üstü bir yaratıkla mücadele vermeyeceğiz. Agony'de baş rolü bir kuş oynamakta. Evet bir kuş.. Ama herhangi bir kuş değil. Her tarafta uçuyor, her türlü rakibe kafa tutabiliyor ve hiçbir şeyden korkmuyor. Bunu oyunu oynarken siz de fark edeceksiniz. Oyunun grafikleri için söylenecek pek fazla bir şey yok. Her zamanki gibi üç ayrı scroll'un kullanıldığı oyunda tonlamalar mükemmel bir şekilde kullanılmış. Arka planda kalan ve zaman zaman ön tarafa geçen bazı büyük grafikler insanı fazlasıyla etkileyebiliyor. Hele bazı canavar figürleri öylesine canlı ki sanki dokunabilecek gibi oluyorsunuz. Oyunda kullanılan ses fektleri de mükemmel. Özellikle ara bölümlerdeki müzikleri dinlerken kendinizden geçeceksiniz. Lafı fazla uzatmadan şimdi oyun hakkındaki kısa görüşlerimize gelelim.

Oyun yüklendiğinde ekrana gelecek olan kusursuz grafik hemen sizi oyunun havasına sokacaktır. Birer tablo kusursuzluğunda olan bu grafikleri oyun boyunca bölüm aralarında görebilirsiniz. kısa bir yüklemeden sonra ilk bölümümüz, ateş düğmesine bastığımızda başlayacak. Bu ilk bölüm olduğundan, ilerleyen kısımlara nazaran daha kolay. Bazı sahnelerde yağmurun yağdığını göreceksiniz. Özellikle yerden çıkan mavi renkli canavar balıklara dikkat etmenizi tavsiye ederim. Çünkü öylesine hızlı ve olmadık yerde çıkıyorlar ki insan bir an ne yapacağını şaşırıyor. Bunun yanında tepeden inen örümcekleri de pek yaklaşmadan avlamanız gerekiyor. Bunları yok etmek için diğerlerine oranla daha fazla ateş etmeniz gerekecek. Bazı rakiplerinizi öldürdükten sonra yere birtakım şişelerin bırakıldığını göreceksiniz. Bazen bu şişeler hiçbir şey yapmadan da karşınıza çıkabilmekte. Üzerinde ok işareti olan bu şişeleri mutlaka almalısınız. Bunları aldıktan sonra ateş gücünüzün nasıl arttığını hemen fark edeceksiniz. Bazen öylesine artıyor ki ateş gücünüz neredeyse ekranın tamamını kaplıyor. Bir de bu şişelerin sahteleri bulunmakta. Sakın bunları almaya kalkışmayın. Zaten bunların üzerlerinde ok işareti bulunmamakta. Bu şişeleri yok ederseniz oldukça yüklü bir puan hanenize yazılacaktır.

Oyunun belli kısımlarında yine yerde kılıçlara rastlayacaksınız. Bu kılıçlar da en az ateş gücünüzü artıran şişeler kadar önemli. Bu kılıçlar, belli bir uzaklıktan sizi takip edecek ve düşmanlarınızı yok etmede yardımcı olacaktır. İkinci kılıç ise alt tarafa yerleşerek oradan geçenleri hiç acımadan yok edecektir. Bölümün sonuna geldiğinizde bir canavarın ağzından çıkan mavi baloncuklara rastlayacaksınız. Bu bölümü geçmek için son sınavınızı da vermek zorundasınız. Yok edebilmek için mümkün olduğunca yukarıdan ateş etmeye gayret edin. Bunu gerçekleştirdiğinizde ekranın beyazlaştığını göreceksiniz. Yoğun bir saldırıdan sonra şiddetli patlamalar olacak ve ikinci bölüme geçmiş olacaksınız.

Bu bölümde ve diğer bölümlerde rakipler tarafından bırakılan sarı mayınlara sakın çarpmayın. Buna özellikle dikkat etmeniz gerekiyor. İkinci bölüm yine süper bir grafikle açılıyor. Bu seferki rakiplerimiz diğer bölüme nazaran daha kuvvetli. Mavi ışık topları ve seri bir şekilde hareket eden örümcek benzeri yaratıklar sizi bir hayli zorlayacaktır. Bu bölümün ilerleyen kısımlarında üzerinde bir canlıyı taşıyan yaratıkların saldırısı ile ekran bir anda karışacak. Eğer burayı sağ salim atlatırsanız ikinci bölümün en zor yerini geçmiş olursunuz. Yine

sonda büyük bir sınav sizi bekliyor olacak. Bu sefer dev bir yaratığın üzerine binmiş olan biri size bumerang'a benzeyen şeyler fırlatacak. Eğer ateş gücünüz yeterince fazlaysa bu yaratığın pek fazla sorun çıkaracağını tahmin etmiyorum.

Üçüncü bölüm her zaman olduğu gibi müthiş bir grafikle açılıyor. Bu bölümde balta girmemiş bir ormanda mücadele vereceksiniz. Bu sefer size saldıran yaratıklar ebat olarak bir hayli küçük. Ama o kadar seri bir şekilde saldırıyorlar ki ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz. Yerde hareket edebilen örümcekler bu bölümün en tehlikeli yaratıklarından. Ayrıca bazı yaratıklar önünüzden geçen evlerden çok ani bir şekilde çıkabiliyorlar. Buna fazlaca önem vermelisiniz. İlk önce nereden çıktığını tespit edin. Hemen sonrasında orayı yok ederseniz yoğun bir saldırıdan kurtulabilirsiniz. İlerleyen bölümlerde konuşan ve hareket eden ağaçlar tüylerinizi diken diken yapacaktır. Sonra...

Sonra mı? Orasını da size bırakıyorum. Ama size şu kadarını söylemek istiyorum. İlerleyen kısımlarda nefes almaya bile vakit bulamayacaksınız ve bazı sahnelerde gözlerinize inanamayacaksınız. Merak edenler doğru bilgisayar başına.

İlerleyen bölümlerde Space tuşuna bastığınızda ekrana dikey bir sütun gelecektir. Bu sütunda ok yardımıyla gezdiğinizde yukarıdan bazı isimlerin ekrana yansıdığını göreceksiniz. Üçtü çarpılarla işaretlenmemiş olanları kullanmanız mümkün. Hemen yanındaki sayılar o silahın ne kadar kullanılabileceğini göstermekte. Bunları kullanabilmek için oldukça ilerlemeniz gerekiyor. İlk bölümlerde bunları kullanamıyorsunuz. Bu silahları kullandığınızda çevrenizde müthiş bir koruma kalkanı oluşacaktır. Bazılarında ise üzerinize gelen rakipleriniz bir anda yok olacaktır. Rakiplerinizden hiç ummadığınız tipler size silah harici şeyler bırakabilir. Bunları da mutlaka almaya çalışın. Oyun esnasında belli bir yerde durmamanız gerekiyor. Çünkü size saldıran rakipleriniz ekranın dört bir yanından çıkabilmekte. Öldükten sonra yeni hakkınızla oyuna tekrar başladığınızda geçici bir koruma ile karşılaşacaksınız. Bunun yardımıyla tehlikeli yerlerden birkaç saniye içinde uzaklaşırsanız sizin için iyi olur.

Sanırım bu üç disketlik oyun arşivinizdeki yerini alacaktır.

%
83

Abandoned Places

Kemal Sanlav

Bizlere bir şeyi araştırmak zor gelse bile yine de elimizdekini kolay kolay bırakmayız. Ya da giriştiğimiz bir işin sonunu merak ettiğimizden dolayı kendimizi pek çok kez başka şeye veremeyiz. Düşünün bir kere.. Bir oyunu oynarken onun sonunu merak etmiyor muyuz? Hele bu oyun F.R.P ya da Adventure olduğunda hırslanmıyor muyuz? İşte Abandoned Places'da bu oyunlardan biri. Oyundaki ikonların dağılışı ve pekçok şey Eye Of The Beholder'ın devamı olan EOB-II'ye benzemekte. Üç disketle sınırlı olan Eye Of The Beholder'a nazaran yeni oyunumuz iki tane daha fazladan disket istiyor. Şimdi dilerseniz bu beş disketlik oyuna şöyle bir göz gezdirelim.

Abandoned Places Avrupa'nın sayılı oyun firmalarından biri olan Art Game tarafından üretilmiş. İlk disketimizi yüklemeye başladıktan sonra ilk olarak önümüze bir menü gelecektir. Menüde bulunanlar sırasıyla:

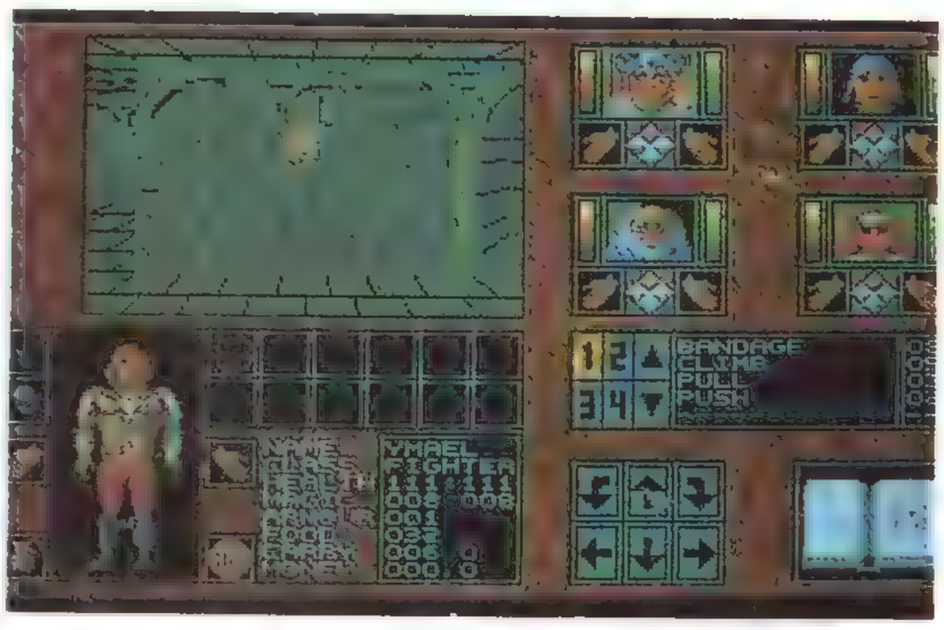
START A NEW GAME: Yeni bir oyuna başlamayı sağlar.

CONTINUE OLD GAME: Daha önce DATA disketine kaydetmiş olduğunuz oyunları yükler ve kalınan yerden oyunun devamını sağlar.

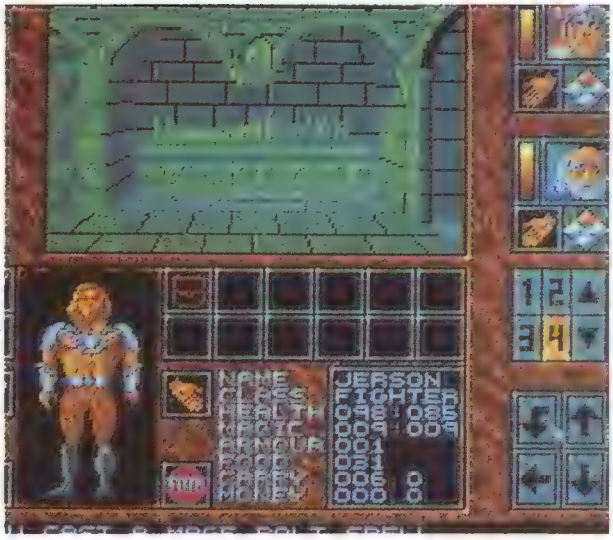
FORMAT SAVE DISK: Oyunda kullanacağınız SAVE disketini formatlar (diğer adıyla "DATA" disketi).

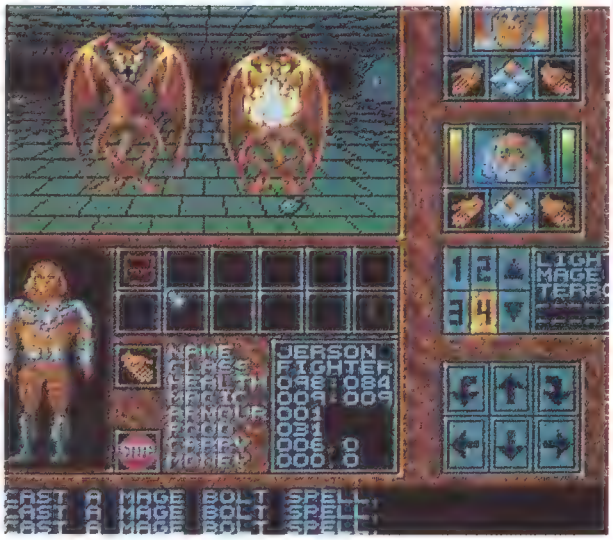
SEE INTRO: Oyunun introsunu seyretme imkanı sağlar.

Konusu böylesine değişik olan oyunların introları da bir hayli değişik oluyor. Oyunun ana teması ve konusu genelde introlarda gizli oluyor. İntronun hemen başında sizin de göreceğiniz gibi çok yaşlı bir adam size olayı anlatacaktır. Aslında bu yaşlı adamın anlattıkları efsaneden öte bir şey değil.. Bu yapacağımız seyahat çok eski zamanlara dayanmaktadır. Kahraman ve hiçbir şeyden korkmayan, gözüpek insanların yanlarına gideceğiz. Artık kötü güçlerin sonu yaklaşmıştır. Şeytan ve onun kötülüklerle dolu güçleriyle çarpışmanın zamanı çoktan gelmiştir. Meclis'in adamları bütün karaları gezecek ve her yeri ziyaret edeceklerdir. Cennetin ışıklı tapınağı artık bulunmalıdır. Yeteri kadar güç harcanmış olmasına rağmen sadece dört kişi bu görev için hazır olabilir ve sadece bu dört kişi geri dönebilir. Bu laneti onlardan başkası yok edemez. Bize artık yardım edecek sadece şans unsuru kalmıştır.



İntroyu seyrettiğiniz zaman olayların nasıl tasvir edildiğini göreceksiniz. Olaylara uygun bir ses efektinin de kullanılmış olması sizi koltuğunuzdan alıp o diyarlara götürecektir. Sadece ay ışığının olduğu bir gecede üç atlı uzun bir yolculuktan sonra gizemli bir şatoya gelir-





ler. kötülüğün amansız gücü şatonun her tarafında dolaşmaktadır.

Bir rahip, bir savaşçı ve bir cellat gemiyle karlar altındaki şatoya hareket ederler. Kutsal bir ışık altında insan yüzleri en uygun şekilde oluşturulmaya başlanır.

Buradaki olayların ne şekilde cereyan ettiğini sadece gördüğünüzde en iyi şekilde anlayabilirsiniz. Yine diğer benzer oyunlarda olduğu gibi ilk olarak oyun boyunca mücadeleyi birlikte vereceğimiz kahramanlarımızı seçeceğiz.

Burada 12 ayrı karakter ekrana gelecektir. Bu kişilerden istediklerinizi o karenin üstüne klikleyerek seçebilirsiniz. Bu seçimi yaparken bir rahip, bir büyücü ve iki tane de savaşçı almak zorundasınız. Bu işlemleri yaptıktan sonra oyuna hazır hale gelmiş olacaksınız. Eye Of The Beholder'da olduğu gibi oyunu bir pencere yardımıyla idare etmek durumundasınız. Ekranın hemen ortasında bulunan okları kullanarak dilediğiniz yöne doğru hareket edebiliyorsunuz. bu olayın aynısını, görüntü penceresinin belli kısımlarına kliklemek koşuluyla da yapabilmeniz mümkün. Salonda dolaşmaya başladıktan hemen sonra ilk olarak kırmızı yaratıkların saldırılarına maruz kalacaksınız. Ağızlarından alevler çıkan ve bu yaratıkların tek amacı sizi yok edebilmek. Bu kırmızı yaratıkların ikisi birden aynı anda saldırdığı zaman zor anlar yapayabiliyorsunuz. Bunlarla mücadele verebilmek için sizin yapmanız gereken ilk şey etrafı dolaşıp taş aramak. Bu taşları teker teker toplamaya başladıktan sonra ekranın altındaki küçük karelere yerleştirin. Bu taşları elinizden geldiğince çok toplamaya çalışın. Bunun nedenini oyunun ilerleyen safhalarında daha iyi anlayacaksınız. Aldığınız nesnelerin neler olduklarını ekranın hemen altında görebiliyorsunuz. Topladığınız taşların arasında biri var ki diğerlerine oranla daha etkili. Large Rock denilen bu taşı mutlaka bulmanızı tavsiye ederim. Çünkü bu taş diğerlerine oranla daha çok zarar verebiliyor. Rakipleriniz karşınıza gelmeye başladıklarında topladığınız bu taşları atmaya başlayın. Bu düşmanları onlara atacağınız taşlarla yok edebilirsiniz. Bazen ilk birkaç atış işe yararken bazen de öldürmek için oldukça fazla atış yapmak zorunda kalabiliyorsunuz. Rakiplerinizin üstüne attığınız taşları tekrar tekrar kullanabilirsiniz. Size saldıran yaratık tek olduğunda o kadar fazla zorlanmayacaksınız. Ancak iki tane birden saldırdığında zor anlar sizi bekliyor olacak.

Bu rakiplerden bazıları öldükleri zaman çok önemli bazı nesneler bırakacaklardır. Bunların içinde en önemlilerinden biri de anahtar olacaktır. Bu anahtarı kullanarak kapıları açabiliyor ve diğer bölümlere geçebiliyorsunuz. Tabii ki bu olayı gerçekleştirebilmeniz için ilk olarak kapıyı bulmanız gerekmekte. Ayrıca elinizdeki anahtarın da o kapıya uygun olması lazım. Bu iki olayın da hallolduğunu düşünelim ve anahtarımızı yerine yerleştirelim. Kapı açılacak ve yol merdivenlerle aşağı doğru inecektir. İnsan hiç bilmediği bir yere girdiğinden oldukça fazla heyecan duyuyor. Aşağı indiğinizde yine benzer rakiplerle mücadelemizi sürdüreceğiz. Ayrıca geçeceğiniz bu yollardan kılıç, sopa, altın ve meşale gibi şeylerde bulabileceksiniz. Bunların içinde özellikle meşale yeni touch sizin için bir hayli yararlı olacaktır. Bunun yararını birazdan göreceksiniz. Birkaç kat daha aşağı indiğinizde ateşlerle çevrili bir alana rastlayacaksınız. Bunların görünümleri bir hayli korkunç olduğundan mutlaka etkileneceksiniz. Bu rakipler üzerinize ellerinden çıkan ateş toplarıyla saldıracaklardır. Bu rakipleri de aynen diğerlerindeki taktikle yok edebilirsiniz. Yalnız doğal olarak bunların dayanma güçleri diğerlerine oranla daha fazla. Birkaç kat daha aşağı indiğinizde mahsene ulaşmış olacaksınız. Buraya geldiğinizde içinizi bir ürperti kaplayacaktır. Sizin de hemen dikkatinizi buranın aşırı karanlık oluşu çekecektir. Buranın aydınlatılması için ekranın hemen sağındaki menüden bazı olayları kullanmanız gerekecek. Bunlardan LIGHT kısmına kliklediğinizde ortamın hemen aydınladığını fark edeceksiniz. Bu olayın gerçekleşmesi için daha önce sözünü ettiğim meşaleler görev yapacak. Kullandığınız meşaleler belli bir süre yandıktan sonra sönecekler-dir. Eğer mahsenin ortasında karanlıkta kal-

mak istemiyorsanız diğer bölümlerden mümkün olduğunca fazla meşale almaya gayret edin. Sağdaki yazılardan bahsetmeye başlamışken hemen birkaçının ne göreve yaradıklarını belirtelim. Bunlardan bazıları büyü niteliğini taşıyorlar. Özellikle TERROR büyüsü bunların içinde en etkili olanı. Oyuna yeni başlamışken rakiplerden birkaçı sizi sıkıştırırsa hemen bu büyüyü kullanın. Düşmanlarınız büyünün etkisiyle hemen oradan uzaklaşacaklardır. Bu olay belli bir süre için geçerli olduğundan sizin de elinizi çabuk tutmanız gerekmekte. SPIDER WEO büyüsü de bir hayli etkili. Bu büyü yardımıyla hemen karşınıza bir örümcek ağı örebiliyorsunuz. Bu örümcek ağını iyi bir şekilde kullanabilirseniz rakiplerinizi kısa sürede etkisiz hale getirebilirsiniz. MINOR CURE büyüsü ise enerjinizin azaldığı dönemlerde imdadınıza yetişecektir. Bu büyüyü seçtiğinizde ekrana küçük bir el gelecektir. İşte bu eli hangi karakterin üstüne getirirseniz o karakterin enerjisi gözle görünür şekilde bir artış sağlayacaktır. Bunun yanında diğer menülerdeki seçeneklerin tümü oyun boyunca çeşitli zamanlarla size yardımcı olacaktır.

O an için mücadeleyi hangi kahramanla veriyorsanız onun resmi ekranda olacaktır. Bu kahramana ait tüm bilgileri buradan alabiliriz. Biz yine mahzene ve aradaki olaylara dönelim... Buradaki rakipleriniz diğer katlardakiler gibi olmayacak. Gördüğünüzde sizinde şaşıracağınız bu rakipleriniz tamamen iskeletten oluşan yaratıklar. Bunları da aynı diğerleri gibi yok etmeniz mümkün. Ama sadece kemik olduklarından yok edilmeleri biraz daha güçleşiyor. İlerlemeye devam ettiğinizde kapıların önüne geleceksiniz. Kapıya uygun anahtarla kilidi açın. İçeriye girdiğinizde duvarları gayet dikkatli bir şekilde kontrol edin. Şayet duvarda farklı bir yer görürseniz hemen oraya klikleyin. Böylece her an çok gizli bir geçidi kaşfetmiş olabilirsiniz.

Yolunuza devam ederken önünüze bir su birikintisi de çıkacaktır. Size tavsiyem oraya hiç girmemeniz. Çünkü içine girdiğiniz anda adamlarınız aşırı derecede enerji kaybedebiliyor. Kaybedilen bu enerjiler karakter resimleri üzerinde sayılarla ifade edilecektir. Herhangi bir karakterin öldüğünde ise ekranın altında bir yazı o karakterin öldüğüne dair sizi uyaracaktır. Oyun hem müzik hem de efekt eşliğinde oynanabiliyor ama size tavsiyem efekt kullanmanız. Böylece arkanızdan yapılan saldırıları hemen duyabilir ve ona göre önlem alabilirsiniz. Çıkan bir sinyal sesi sizi hemen uyaracaktır. Bu seçimi hemen ekranın ortasında bulunan ufak karelerden yapabilirsiniz.

Aklıma gelmişken sizi bir konuda uyarmam faydalı olacaktır. Mahzen çok karanlık olduğundan orada kaybolma imkanınız çok büyük. Bazen yukarıya dönme ihtiyacınız olabiliyor. Böyle zamanlarda bir de meşaleniz kalmamışsa dönüş yolunu bulmanız olduka zor. Size tavsiyem belirli yerleri kolaylıkla hatırlayabilir ve fazla zaman harcamaktan da kendinizi kurtarmış olursunuz.

Abandoned Places ülkemize gelen en son

oyunlardan biri. Araştırmanın esas olduğu oyunda insanın her zaman yeni şeyler bulabilmesi mümkün. Oyunun grafiklerindeki başarı insanı etkiliyor. Bu olaya ses ve efektlerdeki başarı da eklenince oyun hakkında söylenecek pek de fazla bir şey kalmıyor. Eye Of The Beholder'ı severek oynayanlar bu oyuna bayılacaklar. Araştırmalar yapıp yeni dünyalar keşfetmek istiyorsanız ve çok değişik düşmanlara karşı mücadeleyi seviyorsanız bu oyunu mutlaka edinin.

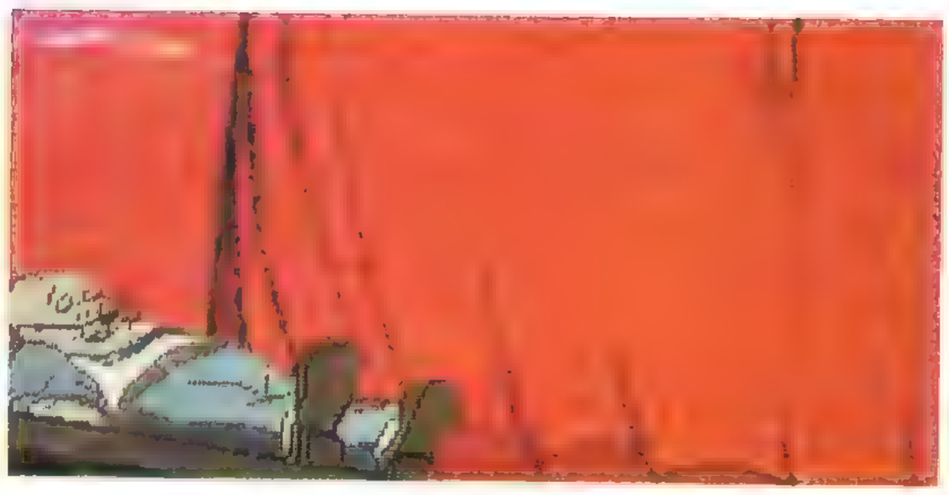
Willy Beamish

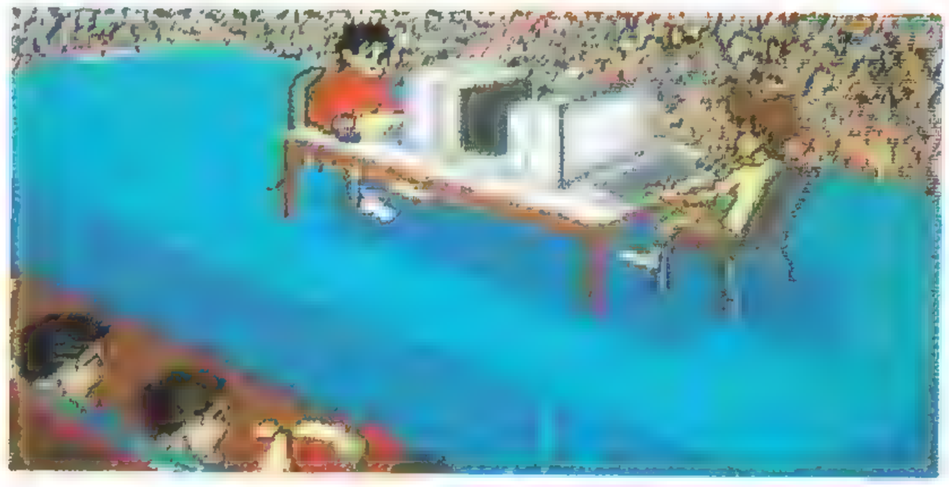
Ercüment Sezer

Dinamix son çıkardığı oyunlarla başarısını sürdürmeye devam ediyor. Rise of the dragon, Heart of CHINA derken bu kezde WILLY ile yine karşınızda. Her oyununda oyun sistemini geliştiren Dinamix, son oyunu Willy ile oldukça başarılı bir oyun sistemi geliştirmişe benziyor. Grafikler ise diğerlerinden farklı olarak, karikatürize çizilmişler. Yani oyunumuz bir çizgifilm havasında oynanıyor. Bu da oyunu oldukça çekici kılıyor. Konusu ise Amerikan filmlerindeki konuları aratmayacak kadar hareketli ve tehlikeli bir macerayı elealıyor.

Kahramanımız Willy 12 yaşlarında sevimli bir afacan. Willy'nin en yakın dostu ise yeşil bir kurbağa. Horny adını taktığı kurbağası ile her yere, hatta okula bile birlikte gidiyorlar. Zaten oyunumuzda Willy'nin son gününü geçirmek üzere geldiği okulda başlıyor. Oyuna başladığınızda iki arkadaşınız ve sevimsiz yaşlı öğretmeninizle sınıftasınız. Öğretmeninizle konuşurken karşınıza seçenek çıktığında ilk seçenekleri seçin. En sonunda öğretmeniniz kompozisyon yazmanız için rahat bırakıyor. Kontrol size geçtiğinde Mouse ile kontrol ettiğiniz ikonu Willy'nin sırasının üzerine getirin. İkonun ok şeklinde değişmesi gerekiyor. Sol butonu klikledığınizde sıranın içini göreceksiniz. Sıranın içinde almanız gereken şeyler: beyaz kalem, yazı tahtası ve ataridir. Kırmızı kalemi almasanız da olur, çünkü işe yaramıyor. İkonu almak istediğiniz objenin üzerine getirip sol butonu klikledığinizde ikon öbjenin şeklini alacaktır. Daha sonra objeyi sağ alt köşede bulunan Willy'nin üzerine getirin ve tekrar sol butonu klikleyin. Böylece objeyi almış olursunuz. Eğer inventory ekranına geçmek isterseniz Willy'yi kliklemeniz yeterli olacaktır. Bu ekranda elinizdeki objeleri bir arada görebilirsiniz. Eğer bir obje arasında bir bağıntı varsa, örneğin kalemle yazı tahtasına yazı yazmak isterseniz kalemi klikleyip daha sonra defteri kliklemeniz yeterli olacaktır. Sağ butona bastığınızda ikon bir büyüteç şeklini alacaktır. Bu ikonla istediğiniz obje hakkında daha detaylı bilgi alabilirsiniz. İnventory ekranındaki bir objeyi dışarı çıkarmak istediğinizde objeyi klikleyip DROP seçeneğini kliklemeniz yeteri olacaktır. Eğer ikonu ekranın en üst köşesine götürüp kliklerseniz bir ekranla karşılaşırsınız. Bu ekranda save load gibi işlemleri yapabilirsiniz? seçeneği ile diğer seçenekler hakkında bilgi alabilirsiniz. Dinamix'in ambleminin bulunduğu seçeneği klikledığinizde oyun çok detaylı bilgilerin olduğu bir ekranla karşılaşırsınız. Bu ekrandaki menüler sayesinde oyun hakkında birçok şey öğrenebilirsiniz. Oyun sırasında girilecek bir kapı veya gidilebilecek herhangi bir çıkış varsa, ikonu o noktaya getirdiğinizde ikon EXIT şeklini alacaktır. Sol butonu klikledığinizde Willy oraya hareket edecektir. Oyun oynanışı hakkında yeterli bilgiler aldığınıza göre oyunumuza dönebiliriz. Sırayı kapattıktan sonra beklemeye başlayın. Öğretmen arkasını döner dönmez kapıyı klikleyin. Willy kapıya doğru sessizce ilerleyecektir. Fakat tam çıkacağınız sırada öğretmeniniz sizi (hem de ne yakalamak) yakalıyor ve müdüre götürüyor. Müdürle

konuşmanız sırasında müdür peruğunu geri istiyor. Eğer oyunun başındaki demoyu izlediyseniz Horny'nin müdürü peruğunu çaldığını görebilirsiniz. Peruğu alın ve müdüre verin. Peruğu verdiğinizde müdür bu seferlik sizi affediyor ve tekrar sınıfa gönderiyor. Aslında bunları yapmak zorunda değilsiniz. Çünkü biraz beklediğinizde öğretmeniniz uyuyakalıyor ve siz de rahatça dışarı çıkabiliyorsunuz. Sınıftan dışarı çıktığında okulun antrenörüyle yani koç'la karşılaşacaksınız. Koç şu anda arkası dönük durduğu için sizi farketmiyor. Gidebileceğiniz iki yer var: çıkış kapısı ve banyo kapısı. Herhangi birini kliklediğinizde koç sizi farkediyor ve yanına çağırıyor. Yanına gittiğinizde sizin niye dışarıda olduğunuzu soruyor. Seçenekler ekrana gelince ikinci cümleyi seçerek banyoya gitmek üzere dışarı çıktığınızı söyleyin. Koç bu sefer de izniniz olup olmadığını soruyor. İnventory ekranına geçerek kalemi alın ve yazı defterinin üzerine klikleyin. Artık izniniz de hazır. Defteri alın ve koç'a verin. İzniniz olduğu için size banyoya gitmeniz için izin verecektir. Banyoya girdiğinizde belanızla karşılaşacaksınız. Bu çocuk serseri bir tip, size gördüğü yerde sataşıyor ve istediğini vermediğiniz zaman sizi hırpalıyor. Konuşmadan sonra atariyi alın ve çocuğun üzerine klikleyin. İstediğini elde eden serseri sizi bırakacaktır. Willy serseriden şimdilik kurtulunca kaykayını alıyor ve eve doğru yola çıkıyor. Artık okullar tatil olduğu için Willy sevinçle evine gidiyor. Kapıya geldiğinizde büyükbabanızın hayaleti ortaya çıkıyor ve size birkaç şey söyledikten sonra kayboluyor. Kapının üzerine baktığınızda bir mektup göreceksiniz. Mektubu aldığınızda bunun mektup değil okul durumunuzu gösteren bir karne olduğunu anlıyorsunuz. Sizin de tahmin edeceğiniz gibi Willy'nin ders notları oldukça kötü. Bu durumda, babası karneyi gördüğü takdirde mutlaka ceza alacağını biliyor. İçeri girdiğinizde kendinizi evinizin antresinde bulacaksınız. İçeri girdiğinizde yanınıza köpeğiniz geliyor dışarı çıkarıp gezdirmenizi istiyor. İsterseniz ''şimdi olamaz işim var'' diyerek başınızdan savabilirsiniz. Fakat daha sonra pişman olabilirsiniz. Eğer dışarı çıkarıp gezdirmeyi kabul ederseniz bir süre sonra geri dönüyorsunuz. Sol taraftaki bir sehpada bir telefon bulunuyor. Telefonun üzerindeki kırmızı ışık yandığında mutlaka telesekretere kaydedilmiş mesajlar bulunmaktadır. İsterseniz telefonu klikleyerek mesajları dinleyebilirsiniz. Daha sonra merdivenlerden yukarı çıkın. Bu kez odaların içindesiniz. Bu ekranda banyo, ablanızın ve kardeşinizin odası, anne ve babanızın yatak odası ve sizin odanız var. Son olarakta tepenizde tavan arasına gitmek için bir merdiven bulunuyor. Fakat bu merdiven ancak orayı klikliediğinizde meydana çıkıyor. Tavan arasına hemen gitmek zorunda değilsiniz, istediğiniz zaman tavan arasına çıkabilirsiniz. Tavan arasında büyükbabanızın hayaletiyle karşılaşacaksınız. Konuşmanız bittiğinde koltuğa oturabilirsiniz. Bu ekranda elektrikli iki tren bulunuyor. Kontrol tablasındaki düğmelerle gerekli işlemleri yapabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken nokta, trenlerin çarpışmaması için rayların





makasını zamanında değiştirmelisiniz. Tavan arasındaki işiniz bittiğinde tekrar aşağı inin. Tavan arasından indiğinizde odanıza girin. Amerikan filmlerindeki en büyük özellik, erkek kardeşlerin kız kardeşlerle devamlı sürtüşme içinde olduğudur. Willy'nin oda kapısındaki ''kızkardeşler giremez'' yazısı bu sürtüşmenin oyunumuzda da olduğunu gösteriyor. odanız her çocuk odasında olduğu gibi birçok ıvır zıvırla dolu. İlk yapmanız gereken şey sol tarafınızda duran kavanozu almak olmalı. Kavanozda kurbağanızın en sevdiği yiyecekler olan sinekler bulunuyor. Daha sonra isterseniz NİNTARİ isimli atarinizle oynayabilirsiniz. Willy bir atari turnuvasına katılacağı için pratik yapması gerektiğini düşünüyor ve oyunu oynuyor. Biraz zaman geçirdiğinizde anneniz sizi yardım etmeniz için aşağı çağırıyor. Asla annenizin sözünden çıkmamalısınız. Çünkü uslu bir çocuğa yakışmayan bir hareket yaptığınızda iyi çocuktan kötü çocuğa kadar derecelendirilmiş olan dereceniz artacaktır. Eğer bu derece en son noktaya kadar gelirse kendinizi bir anda askeri okul için traş olurken buluyorsunuz. Çünkü Willy'nin en büyük korkusu askeri okula girmektir. Annenize yardım için merdivenlerden aşağı inin ve mutfağa gidin. Mutfağa girdiğinizde annenizle konuşmaya başlıyorsunuz. Anneniz size ''bana yardım etmek mi istersin, yoksa kardeşini bahçede salıncakla oynatmak mı istersin'' dediğinde. İşten kaytarmaki çin kardeşinizi oynatmayı seçebilirsiniz.

Eğer bunu seçerseniz Willy kız kardeşini bahçeye çıkarıyor ve sallamaya başlıyor. Bir süre sonra kardeşiniz daha hızlı sallamanızı istiyor. Sakın bunu kabul etmeyin. Çünkü kabul ederseniz kardeşiniz yaralanıyor ve bütün suç sizin üstünüze kalıyor. Kardeşinizi sallamanız bittiğinde mutfağa geri dönüyorsunuz. Mutfağa girer girmez anneniz yardım etmeniz gerektiğini söylüyor. Maalesef işten kaytarmak için kardeşinizi oynatmayı kabul edişiniz boşa gitti. Willy sandalyeye oturuyor ve başlıyor sebze kesmeye. Bir süre sonra Willy bıçakla elini kesiyor. Elinizi kestiğiniz için anneniz işi bırakmanızı söylüyor. Mutfaktan çıkınca merdivenlerden yukarı çıkın ve banyoya girin. Banyoya girdiğinizde ikonu musluğun altındaki kapaklar üzerinde gezdirin. İlaçların bulunduğu kapağın üzerine gelince ikon ok şeklini alıyor. Mouse'u kliklediğinizde karşınıza seçenekler çıkıyor. İsterseniz yara bantını hemen yaranın üzerine yapıştırabilirsiniz. Fakat kangren olma tehlikesi olduğu için ilk önce tendürdiyotla pansuman yapmanız gerekiyor. İkinci seçeneği seçtiğinizde hemen tendürdiyot şişesini klikleyin ve daha sonra yarayı klikleyerek pansumanı yapın ve yara bandıyla yarayı kapatın. Artık yaraya gereken müdahaleyi yapmış oldunuz. İstediğiniz bir yerde biraz daha vakit geçirirseniz akşam yemeği için çağrılacaksınız. Aşağıya indiğinizde doğru yemek salonuna gidin. Salona girdiğinizde babanızın işten geldiğini farkediyorsunuz. Yemeğe başlandığında babanız işten ayrıldığını açıklıyor. Bu yüzdende ailenin bir süre para sıkıntısı çekebileceğini belirtiyor. Daha sonra bu gün hiç posta gelip gelmidğini soruyor. Siz tam göstermemeyi düşündüğünüz anda büyükbabanızın hayaleti beliriyor ve babanızdan bir şey saklamamanız gerektiğini, bunun kötü bir davranış olduğunu söylüyor. Yapılacak bir şey yok, karneyi alın ve babanın üzerine klikleyin, karneyi gördüğünüzde size çok kızıyor. Bu düşük notların sebeninin atariniz yüzünden dersleri ihmal etmeniz olduğunu söylüyor ve atarinin anahtarını alıp ablanıza veriyor. Bu arada ablanızda ''artık elimdesin'' der gibi bakmayı ihmal etmiyor. Yemekten kalkınca banyoya gidin. Banyoya girdiğinizde ablanızın küvette olduğunu görüyorsunuz. Ondan anahtarı istediğinizde ekrana bir kaç seçenek çıkıyor. Fakat hangisini denerseniz deneyin size anahtarı vermiyor. Öyleyse tek yol kalıyor, o da ŞANTAJ. Hemen odasına gidin ve masanın üzerindeki günlüğü alın. Günlüğü alırken büyükbabanızın hayaleti gelip onu almanızın doğru olmadığını söylüyor. Fakat arada sırada bu tür işlerde işe yarıyor. Günlüğü altından sonra tekrar banyoya gidin. Bu kez konuştuğunuzda Willy elindeki günlükten sayfalar okumaya başlıyor. Birkaç sayfa okuduktan sonra ablanızın pes etmesi uzun sürmüyor. Musluğun hemen yanından anahtarı aldıktan sonra odanıza gidin. Çünkü artık yatak vaktinin gelmiş olması gerekiyor. Eğer kötü çocuk olmak istemiyorsanız hemen yatağı klikleyin ve yatın. Yatağı klikleyince Willy kurbağasını öpüyor ve yatıyor. Biraz sonra da babası gelip ''iyi geceler'' diyerek odadan çıkıyor. Ertesi sabah Willy erkenden

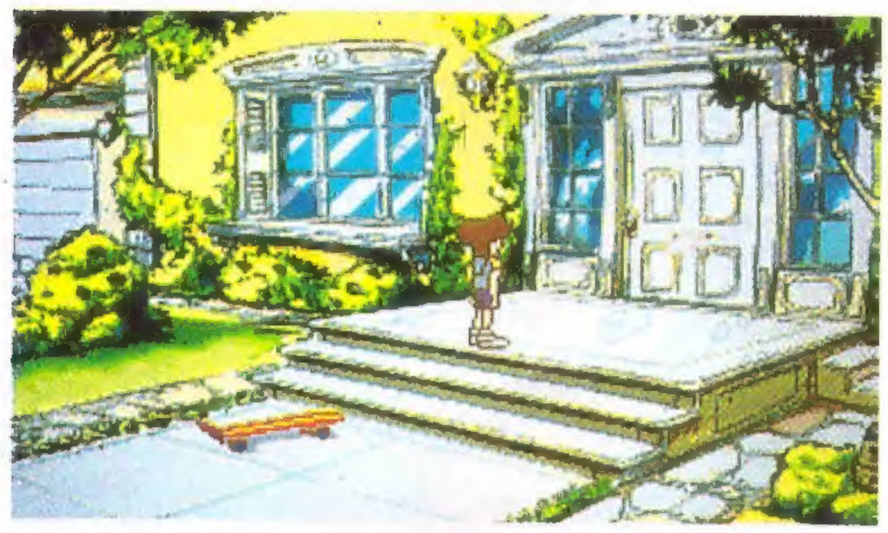
uyanıyor ve elini yüzünü yıkadıktan sonra kahvaltıya oturuyor. Kahvaltıdan sonra mutfağa veya oturma odasına gittiğinizde köpeğiniz sizden dışarı çıkmanızı istiyor. Eğer çıkarmazsanız siz çıktıktan sonra ya bahçeyi eşelemeye başlıyor, ya da annenizin aerobik dersine engel oluyor. Her iki durum da sizin için iyi sonuçlanmadığından köpeği dışarı çıkarsanız iyi olur. Köpeği gezdirmeniz bittiğinde dışarı çıkın. Bahçe kapısından çıktığınızda bulunduğunuz mahallenin ufak bir krokisi ile karşılaşıyorsunuz. İkonu ağaca getirin ve klikleyin. Böylece arkadaşlarınızla buluşma yeriniz olan ağaç eve gidiyorsunuz. Ağaç eve girdiğinizde en yakın iki arkadaşınızı görüyorsunuz. Arkadaşlarınızdan biri kız diğeri ise zenci. Kız arkadaşınızın bir kurbağası olduğundan Horny ile iyi anlaşıyorlar. Özellikle de diğer kurbağa dişiy-

se. Sol tarafınızdaki dergiyi alın. Daha sonra pizza yemeye karar veriyorsunuz. Ağaç evin kapısını kliklediğinizde hep beraber pizza dükkanına giriyorsunuz. Dükkana girip yerlerinize oturduğunuzda yanınıza bir fotoğrafçı yaklaşıyor ve fotoğraf çektirmek isteyip istemediğinizi soruyor. Karşınıza çıkan seçenekleri kullanarak fotoğraf çektirmeyi kabul edin. Fotoğrafçı resminizi çekiyor ve size veriyor. Bu sırada yan masalardan birinde oturan belalınız yerinden kalkıyor ve size doğru yaklaşıyor. Yakanızdan tuttuğu gibi sizi banyoya yolluyor. Banyoya girdiğinizde aynadaki SİGARA İÇİLMEZ (NO SMOKING) yazısını alın ve çöpe atın. Kağıdı çöpe attıktan sonra kapıyı klikleyin. Fakat tam çıkmak üzereyken serseri içeri giriyor ve sizi yakanızdan yakalayıp ayaklarınızı yerden kesiyor. Konuşmadan sonra ağaç evinden aldığınız dergiyi serseriye verin. Tesadüfe bak ki bu dergi onun sevdiği dergiymiş. Dergiyi alınca sizi bırakıyor. Dışarı çıktığında Willy arkadaşlarını alarak jet hızıyla dükkandan çıkıyor. Bu sırada serseri banyoda dergiyi okumaya başlıyor ve sizin attığınız kağıdı görmediğinden sigara içmeye başlıyor. Sigarayı yakar yakmaz banyodaki patlayıcı madde patlıyor ve belalınız bir Mars seyahatine çıkıyor. Tekrar ağaç eve döndüğünüzde bu kez de kurbağlara alıştırma yapmak için parka gitmeye karar veriyorsunuz. Çünkü Willy'nin en büyük amacı Horny ile katılacağı kurbağa yarışmasını kazanmak. Böylece yeteri kadar para da kazanabilecek. Parka gittiğinizde kurbağayı yere koyun. İsterseniz kurbağanıza sinek verebilirsiniz. Daha sonra ikonu Horny'nin üzerine getirin ve ikon ok şeklini alınca sol butona

basın. Böylece kurbağanız bir atlayış yapacaktır. Fakat ne yaparsanız yapın, Horny istediğiniz atlayışı yapamıyor. Çantanızdan parayı alın ve sağ tarafınızdaki dondurmacıya para verin. Dondurmacı verdiğiniz para karşılığında bir kola veriyor. Kolayı Horny'nin üzerine klikledığinizde Horny büyük bir iştahla kolayı mideye indiriyor ve süper bir atlayış yapıyor. Parktan ayrıldığınızda ekranın sağ üst köşesindeki kıyıya gidin. Havuzun olduğu ekrana geldiğinizde ekranın sağ tarafındaki büfe gibi olan yere gidin. Burası tişört satan bir dükkan. Size tişört isteyip istemediğinizi sorduğunda ikinci cümleyle bir tişört isteyin. Daha sonra pizza dükkanında çektirdiğiniz fotoğrafı kadına verin. Böylece resminizin basılı olduğu bir tişörtünüz olacaktır. Tişörtü aldıktan sonra dükkanın yanındaki makineden bir lottary bileti alın. Buradaki işiniz bittiğinde tekrar ağaç eve gidin ve içeri girdiğinizde yeni aldığınız tişörtü kız arkadaşınıza hediye olarak verin. Ağaç evinden çıkınca eve dönebilirsiniz. Eve döndüğünüzde Anne ve babanızın bir yere çıkmak üzere olduğunu görüyorsunuz. Sizle ve kardeşinizle ilgilenmesi için bir bakıcı tutmuşlar. Asık suratlı ve sinsi bir insan olan bakıcıyı eminim siz de sevmeyeceksiniz. Anne ve babanız dışarı çıktığında mutfağa girin ve bakıcıya yemeğin hazır olup olmadığını sorun. Bakıcı yemeğin hazır olduğunu hemen yemek odasına gitmeniz gerektiğini söylüyor. Yemek masasına oturduğunuzda bakıcı önünüze acaip bir yemek koyuyor. Siz ve kardeşiniz daha ilk yudumu alır almaz yemeği bakıcının suratına fışkırtıyorsunuz. buna çok sinirlenen bakıcı birdenbire bir yarasa haline dönüşüyor. Kontrol size geçtiğinde hemen küçük kızkardeşinizin odasına çıkın. Odaya girince bir fare ölüsü bulacaksınız. Fareyi alın ve aşağı, oturma odasına gidin. Oturma odasına girer girmez koltuğun arkasındaki elektrik süpürgesini kilikleyin, elektrik süpürgesini klikledığinizde Willy süpürgeyi çalıştırıyor ve koltuğun arkasına geçiyor. Mouse'un sağ butonuna iki kere bastığınızda ortaya bir nişangah çıkıyor. Fakat yarasa devamlı oda içinde uçup durduğundan yakalamak mümkün değil. Fareyi alın ve hemen önünüzdeki sehpanın üzerine klikleyin. Böylece Willy fareyi sehpanın üzerine fırlatır. Yarasa fareyi görünce hemen sehpanın üzerine üşüşecektir. Siz de bu fırsattan istifade edip nişangahı yarasanın üzerine getirip klikleyin. Yarasayı yakaladığınızda kendinizi yatakta, anne ve babanızı da başucunuzda buluyorsunuz. Size kabus gördüğünüzü söyleyerek odadan çıkıyorlar. Ertesi sabah uyanıp aşağı indiğinizde annenizle ablanızı tartışırken görüyorsunuz. Yemek odasından çıktığınızda hemen köpeğinizi dışarı çıkarın. Bu arada babanız da aradığı işi buluyor. Fakat babanızın girdiği işin sahipleri gizli dalavereler çeviriyorlar. Köpeği gezdirip eve geri geldiğinizde dışarı çıkın ve ağaç eve gidin. İçeri girdiğinizde daha önce dergiyi aldığınız yerde duran karınca dolu kavanozu alın. Buradan çıktıktan sonra kıyıya, lottary bileti aldığınız yere gidin. İkonu havuzun üzerine getirdiğinizde, ikon ok şeklini alıyor. Havuzu klikledığinizde Willy havuza doğru ilerlemeye başlıyor. Havuzun etrafı bir takım gösteri yapan insanlarla dolu. Fakat içlerinden biri sizin ilginizi fazlasıyla çekiyor. Çünkü gördüğünüz kişi erkek arkadaşıyla birlikte burada bulunan ablanız. Fakat bir değişiklik var. Ablanız saçlarını punk tipi kestirip kılık kıyafetini değiştirmiş. Daha sonra havuzun içini gösteren bir ekranla karşılaşıyorsunuz. Bu ekranda havuzun içinde iki tane jeton görünüyor. Jetonlardan birini alın. Fakat ikincisini almaya kalkışmayın. Çünkü ikinci jetonu da alırsanız havuzun başındaki polis sizi yakalıyor ve yargıç önüne çıkarıyor. İlk jetonu aldıktan sonra iskelede bekleyen motoru klikleyin. Motora ilerlerken sol tarafta bekleyen adam yolunuzu kesiyor ve jeton istiyor. Havuzdan aldığınız jetonu verdiğinizde motora binebilirsiniz. Yolculuk sırasında Çinli bir aile ile tanışıyorsunuz. Hatta fotoğraflarını bile çekiyorsunuz. Onlar da size bu iyiliğinizden dolayı bir yıldız ve bomba veriyorlar. Yıldız, ninjaların kullandığı silahlardan biri. Bomba ise yine ninjaların kullandığı duman bombalarından biri. Kıyıya vardığınızda sol tarafınızdaki yere klikleyin. Burası kurbağa yarışması-

na gireceğiniz yer. İçeri girdiğinizde pencereyi klikleyin. Böylece pencereyi aralayan adamdan yarışmaya girmek için form alıyorsunuz. Buradan çıktığınızda ekranın ortasındaki yere gidin. Bu ekran babanızın işe girdiği şirketin girişi. Girişin kapısındaki kalabalık burada bir şeyler olduğunu gösteriyor. Kapıyı klikledığinizde Willy içerideki konuşmanın bir kısmını izliyor. Farkettiğiniz gibi işçiler zam için greve girmişler ve bu konuşma da onlarla anlaşma sağlanması için düzenlenmiş. Bir süre sonra şişko herifin biri sizi oradan kovuyor. Şu anda buradan çıkmaktan başka yapabileceğiniz bir şey yok. Buradan çıkınca sol üst köşedeki GOLDEN BAR'a gidin. Bardan içeri girmek istediğinizde kapıdaki iriyarı adam buna engel oluyor. Bir iki kez ısrar ettiğinizde bu kez adam fedailerini çağırıyor. Barın fedaileri beş

kişiden oluşan bir çeteden başka bir şey değil. Çete karşınıza çıkınca iri yarı adam olan RAY elindeki aleti size fırlatıyor ve bununla kendinizi savunmanızı istiyor. Farkettiğiniz gibi normalde hiç şansınız yok. Bu herifler sizi çiğ çiğ yer. Hemen bombayı elinize alın ve üzerlerine atın. Bomnba patlayınca etrafa bir duman saçıyor ve çetenin sizi görmesi imkansızlaşıyor. Bombayı atar atmaz bu kez RAY'in attığı aleti alın ve hemen yanınızdaki yangın vanasına klikleyin. Willy elindeki aletle suyu açıp çeteyi şimdilik etkisiz hale getirecektir. Hiç oyalanmadan oradan kaçın. Fakat oradan kaçtığınız halde çete hâlâ peşinizde. Daha önce yarışma için form aldığınız yere gidin. Buraya girer girmez daha önce motorda tanıştığınız Çinli aile ile karşılaşıyorsunuz. Hemen onlarla konuşup peşinizde bir çete olduğunu anlatıyorsunuz. Bu sırada çete de yanınıza geliyor. Çinli aile sizi neden kovaladıklarını sorduğunda ekrana iki seçenek çıkıyor. Siz ikincisini seçin ve konuşmayı sürdürün. Konuşma bittiinde Çinli aile birdenbiri ninjalara dönüşecek ve ortadan koybolacaktır. Ninjalar kaybolunca çete sizi binanın damına çıkarıyor. Tam bu sırada ninjalar tekrar ortaya çıkıyor ve serserilerin etrafını kuşatıyor. Beş ninja hiç zorlanmadan serserileri bir güzel hallediyorlar. Hatta aile bu işi o kadar gırgıra alıyorlarki fotoğraf bile çektiriyorlar. Daha sonra Willy Çinli aileyle birlikte



akşam yemeği yiyior. Yemekten sonra geç bir saatte Willy'i bir limuzinle evine bırakıyorlar. Willy doğru odasına çıkıyor ve ertesi günkü kurbağa yarışmasının hayaliyle uykuya dalıyor. Ertesi sabah uyandığında yüzünü yıkayıp aşağı, kahvaltıya iniyor. Kahvaltıda alel acele koşuşturan babanız çevresiyle pek ilgilenmiyor. Fakat annenizin uyarısıyla ablanıza şöyle bir bakıyor ve şaşkınlıktan küçük dilini yutacak hale geliyor. Bu olaydan sonra kahvaltıdan kalkın ve köpeğinizi gezdirdikten sonra antreye gelin. Tam evin dış kapısını açtığınız anda, babanızla yeni işi hakkında röportaj yapmaya çalışan televizyon ekibiyle karşılaşıyorsunuz. Babanız konuşmak istemediği halde pişkin pişkin gülen muhabir ısrarla sorularını soruyor, neyse, siz babanızı bu sıkıcı ortamda bırakıp bir an önce buradan uzaklaşmaya bakın. Dışarı çıktığınızda doğru iskelenin bulunduğu ekrana gidin ve motora binin. Motorda bu kez en büyük rakibiniz olan şampiyon süper kurbağa ile röportaj yapılıyor. Karşı kıyıya vardığınızda hemen yarışmanın olacağı yere gidin. İçeri girince kurbağaların bir masada toplandığı bir ekrana geçeceksiniz. Bu ekranda masada kız arkadaşınızın kurbağası, sizin Horny'niz, süper kurbağa ve birkaç kurbağa daha bulunuyor. Hemen daha önce aldığınız formu masanın başındaki jüriye verin. Daha sonra sinek kavanozunu alın ve süper kurbağaya verin. Sinekleri mideye indiren süper kurbağa bir süre uyuduktan sonra tekrar ayılıyor. Bir süre sonra kurbağalarınızı alıp yarış alanına geçiyorsunuz. Hakemin silahını ateşlemesiyle yarış başlıyor. Sakın kurbağanıza daha önceden kola vermeyin yoksa diskalifiye olur. Bu ekranda amaç bir an önce çizgiye ulaşmak. Sol tarafta bulunan derece kurbağanızın gücünü gösteriyor. Bu derece biraz yükselince sağ taraftaki düğmeye basın. Böylece Horny gücüne göre bir atlayış yapacaktır. Daha önceden süper kurbağaya sinek yedirdiğiniz için ilk atlayıştan sonra uyumaya başlıyor ve onu geçmeniz kolaylaşıyor. Fakat buna rağmen ikinci oluyorsunuz. Birinci olan kurbağa kız arkadaşınızın kurbağası. Yarış bitince birkaç adam kurbağaları yakalamaya başlıyorlar. Bu karmaşada Horny binanın dış kapısından içeri dalıyor. Kontrol size geçtiğinde siz de aynı kapıdan içeri girin. İçeri girdiğinizde aralık kapıdan şirketin sahibi olan kadının bir konuşmasına tanık oluyorsunuz. Fakat bu sırada güvenlik görevlisi sizi yakalıyor ve odasına götürüyor. Odasına gittiğinizde monitörden sevgili Horny'nizin yakalanışını görüyorusnuz. Kontrol size geçtiğinde zinciri alın ve anahtarınıza takın. Daha sonra zincire takılan anahtarı alıp güvenlik görevlisine klikleyin. Böylece Willy anahtarı bir hipnotize aleti gibi sallamaya başlıyor. Bu sırada başka bir ekrana geçiyorsunuz. Bu ekranda birçok hipnotize eden cümleler bulunuyor. Bu sözlerden en uygununu seçmelisiniz. Oyunu her açışınızda değişip değişmediğini bilmiyorum, ama siz yinede soldan üçüncü cümleyi seçin. Eğer doğru kelimelerse güvenlik görevlisi bayılacaktır. Eğer yanlış sözcüklerse bu işin sonu hiç de iyi bitmez. Neyse, görevli bayıldığında kendinizi dışarıda buluyorsunuz. Hemen telefon kulübesinin olduğu ekrana gidin. Camı klikleyerek camdan içeri girin. İçeri girdiğinizde kendinizi bir ofiste buluyorsunuz. Ofisinizin içi birçok ıvır zıvırla dolu. Fakat masanın üstündeki kart işinize yarayabilir. Kartı klikledğinizde Willy masaya doğru bir adım atıyor ve bu sırada büyük bir gürültüyle içeri iri yarı bir adam giriyor. Hemen sağ tarafınızdaki pompayı alıp adama fırlatın. Pompa adamın yüzüne yapışıyor ve adam bir süre etkisiz kalıyor. Vakit kaybetmeden masanın üzerindeki kartı alıp dışarı fırlayın. Bakalım neler olacak?

Bu aylık bu kadar. Bundan sonrasını şimdilik size bırakıyoruz. Willy bence Dinamix'in hazırladığı en güzel, en matrak ve heyecanlı oyun. İnsan kendini bir anda olayların içinde buluyor ve oyunun atmosferinde eriyip gidiyor. Bu oyunu kaçırmak bence bu seneki en büyük kayıbınız olacaktır.

Küçük Amigacılar için çok özel öğretmenler:

Teleteknik AMIGA Eğitim Programları Dizisi

Sihirli Disketler

Evlerinde Amiga 500 bilgisayarı olan küçükler yaşadı!

Sihirli Disketler dizisi programlarıyla şimdi 5 yaşına basmamış miniklerden 11 yaşındakilere kadar bütün küçük Amigacılar, resim yapmaktan yazı yazmaya, aritmetikten coğrafyaya, temel bilgileri eğlenerek öğrenecekler... Yetenekleri ve becerileri gelişecek, öğrenmek bir oyuna dönüşecek.

Küçük Amigacılar çok şanslı... Sihiri Disketler gerçekten çok özel öğretmenler.

SİHİRLİ DİSKETLER DİZİSİNİN İLK PROGRAMLARI:

1 : Gökkuşağı, İriler ve Ufaklar (5 yaş öncesi)
2 : Eşlemece, Renkler ve Şekiller (5 yaş öncesi)
3 : Boya Kutusu, Yelkenler Fora (5-7 yaş arası)
4 : Toplamaca, Trafik (5-7 yaş arası)
5 : Saatler, Haydi Yarışalım (7-11 yaş arası)
6 : Söz Sırası, Haydi Gezelim (7-11 yaş arası)

Sihirli Disketler programlarını tüm Teleteknik Yetkili Satıcıları'ndan satın alabilirsiniz.

© Teleteknik ARTNET

Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy
80030 İstanbul Tel:(1) 252 50 33 (6 Hat)
Faks:(1) 251 84 56 Teleks : 25731 tltk tr.

Mücadeleye başlıyoruz!

Kazanmalısın...

PONY®

Authentic American

Argo

Her hafta 500 çocuğa Çıkartmalı Ninja Kaplumbağalar Kitabı. Çokomel'den.

Ayrıca her hafta bisikletler, bilgisayarlar.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ™

©1990 MIRAGE STUDIOS LICENSED BY PER LTD. ŞTİ.

5 Çokomel ambalajı gönderin, çekilişe katılın.

PK 90
80691 Beşiktaş-İstanbul

Bu kampanyaya Birleşik Reklamcılar A.Ş. ve Ülker Gıda San. ve Tic. A.Ş. çalışanları katılamazlar. Bu kampanya Milli Piyango İdaresinin B.07.1.MPİ.0.13.00.02/536-2714 tarih ve sayılı izinleriyle düzenlenmiştir.

ÜLKER
çokomel

BR Birleşik Reklamcılar A.Ş.